NEW

A Complete Fantasy Adventure Game Magazine

PROTEUS

№2

LE MINIERE DI MALAGUS

80p

3

magazine game

librogame'SLAND

FREE FANTASY POSTER INSIDE

Dare YOU enter the MINES OF MALAGUS?

Australia $2.50 New Zealand $2.75 Malaysia $3.95

www.librogame.net

Titolo originale: «Proteus 2 – The Mines of Malagus»
Prima pubblicazione 1985, IPC Magazines Limited
© 1985, Viki Llundsbrand per il testo
© 1985, Dave De Leuw per l'illustrazione di copertina
© 1985, John Pickering, Alan Hunter, Garry Harrod, Dave De Leuw per le illustrazioni
2011, Librogame's Land – www.librogame.net
Traduzione a cura di Jonny "firebead_elvenhair" Fontana
Progetto grafico della copertina a cura di Dragan e Lucky
Impaginazione a cura di Dirk

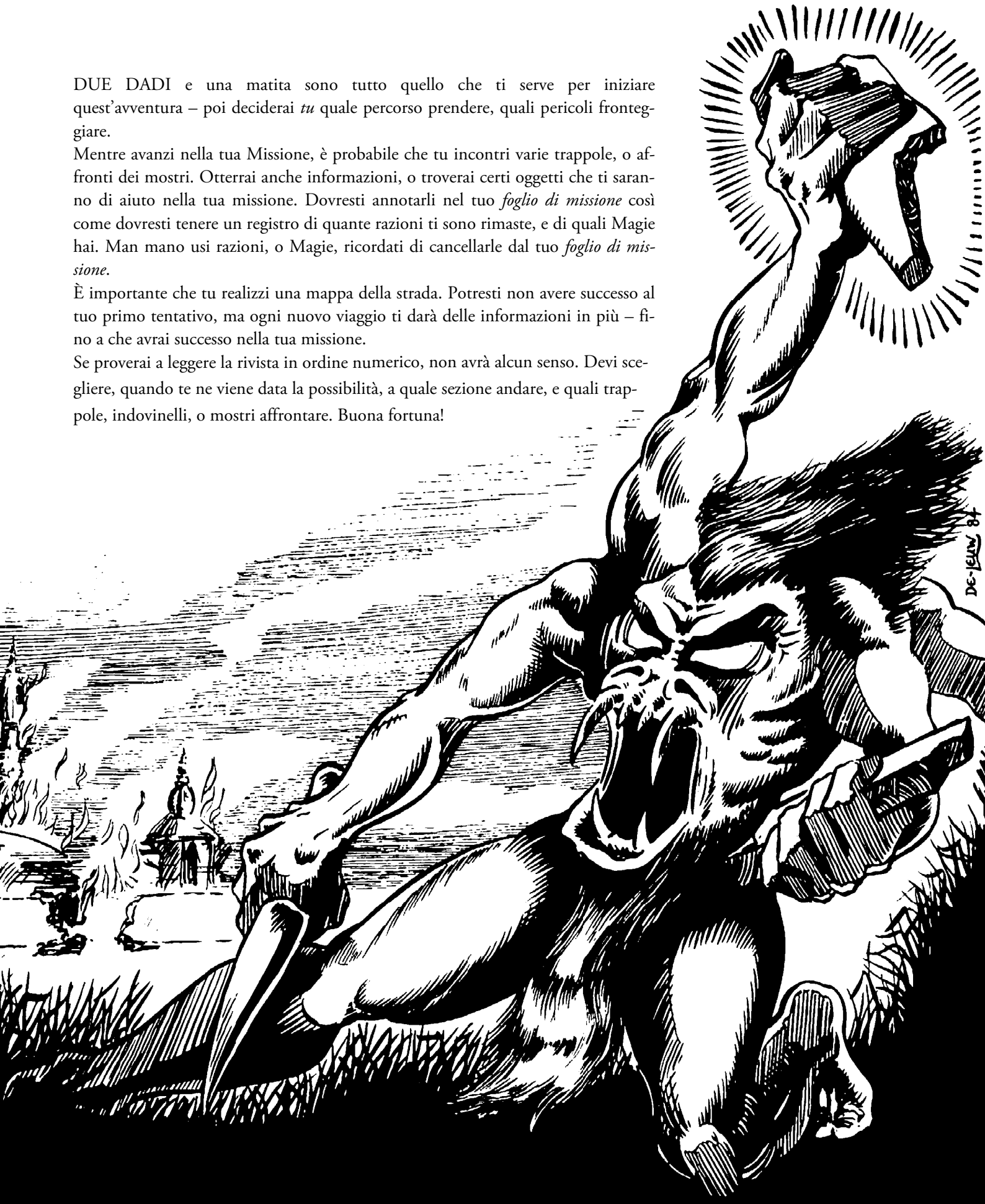
Il presente libro è da intendersi ad uso esclusivamente personale, ne è vietata qualsiasi tipo di vendita e la modifica anche parziale.

DUE DADI e una matita sono tutto quello che ti serve per iniziare quest'avventura – poi deciderai *tu* quale percorso prendere, quali pericoli fronteggiare.

Mentre avanzi nella tua Missione, è probabile che tu incontri varie trappole, o affronti dei mostri. Otterrai anche informazioni, o troverai certi oggetti che ti saranno di aiuto nella tua missione. Dovresti annotarli nel tuo *foglio di missione* così come dovresti tenere un registro di quante razioni ti sono rimaste, e di quali Magie hai. Man mano usi razioni, o Magie, ricordati di cancellarle dal tuo *foglio di missione*.

È importante che tu realizzi una mappa della strada. Potresti non avere successo al tuo primo tentativo, ma ogni nuovo viaggio ti darà delle informazioni in più – fino a che avrai successo nella tua missione.

Se proverai a leggere la rivista in ordine numerico, non avrà alcun senso. Devi scegliere, quando te ne viene data la possibilità, a quale sezione andare, e quali trappole, indovinelli, o mostri affrontare. Buona fortuna!



LE MINIERE DI MALAGUS

Viki Llundsbrand

Introduzione

In quest'avventura, solo la tua Destrezza, Forza, e Coraggio ti possono essere d'aiuto. Qui sotto, scoprirai – con un po' di fortuna – quanto agile, forte e coraggioso tu sia.

Avrai bisogno di due dadi, una matita, e numerosi fogli di carta. Usa carta e matita per disegnare una mappa dei tuoi progressi: puoi non avere successo al primo tentativo, e la mappa ti sarà utile in quelli successivi.

Avrai bisogno di tenere un registro per i tuoi punteggi di Destrezza, Forza e Coraggio: questi sono determinati dai dadi, come spiegato sotto.

C'è un Foglio di Missione, più avanti, con intestazioni su dove scrivere questi punteggi. Ci sono anche intestazioni per annotare le Magie che possiedi, i segreti appresi, e gli oggetti scoperti. Tieni un registro di queste cose mentre avanzi nella tua ricerca.

Destrezza, Forza, e Coraggio

Lancia un dado. Aggiungi 8 a questo numero, e annotalo sul Foglio di Missione. Questo è il tuo punteggio di *Destrezza*: una misura della tua abilità con la spada e della tua agilità.

Lancia due dadi. Aggiungi 15 a questo numero. Questo è il tuo punteggio di *Forza*. Annotalo sul tuo Foglio di Missione. Questa è una misura della tua forma fisica, resistenza, ed abilità in battaglia.

Lancia un dado. Aggiungi 6. Questo è il tuo punteggio di *Coraggio* – annotalo sul tuo Foglio di Missione. È una misura, come suggerisce il nome, del tuo coraggio di fronte al pericolo.

Questi punteggio *Iniziali* non possono mai essere superati. Essi cambieranno durante il corso dell'avventura – a volte perderai punti, altre li guadagnerai – ma i livelli *Iniziali*, determinati dal lancio dei dadi, sono il massimo permesso per quella particolare avventura.

Potresti preferire, prima di iniziare la tua avventura, usare il Foglio di Missione più avanti semplicemente come modello per le cose di cui avrai bisogno di prendere nota, o tracciare un registro, durante la tua Missione. Se lo fai, avrai ovviamente bisogno di un altro pezzo di carta per copiarci le intestazioni del Foglio di Missione.

Regole di combattimento

Mentre avanzi nella tua missione, a volte dovrai affrontare creature di ogni sorta. Ogni creatura avrà i propri punteggi di Destrezza e Forza, indicati nel testo. Annotali quando incontri una creatura.

Come risolvere una battaglia:

1. Lancia due dadi, ed aggiungi il punteggio corrente di Destrezza della creatura. Questo è il suo *Potere di Combattimento*.
2. Lancia due dadi, e aggiungi il tuo punteggio corrente di Destrezza. Questo è il tuo *Potere di Combattimento*.
3. Se il tuo *Potere di Combattimento* è maggiore di quello della creatura, hai inflitto un colpo con la tua spada e l'hai ferita. Sottrai due punti di Forza dal suo punteggio di Forza in quel momento. Se il Potere di Combattimento della creatura è maggiore del tuo in questo round, ti ha ferito. Sottrai due punti dal tuo attuale punteggio di Forza.

Se entrambi i punteggi sono gli stessi, avete parato ciascuno il colpo dell'altro, e nessuno di voi due perde dei punti.

Il prossimo round nella battaglia si svolge nello stesso modo. Ripeti i punti 1, 2 e 3 qui sopra. Quando il tuo punteggio di Forza o quello della creatura è ridotto a zero, la battaglia è finita. Un punteggio di Forza pari a zero equivale alla morte.

Perdere e guadagnare punti.

In alcune sezioni, sarai ricompensato con dei punti extra. (Ad esempio, potresti leggere, "Guadagni 2 punti di Forza e 2 di Coraggio.") Aggiungi questi punti ai tuoi punteggi correnti di Forza e Coraggio: ma ricorda, questi punteggi non possono mai superare i loro valori *Iniziali*.

Quando perdi dei punti (per esempio, "Perdi 1 punto di Destrezza e 2 di Coraggio.") sottraili semplicemente dai tuoi punteggi correnti.

Rigenerare la tua Forza

Prendi con te abbastanza cibo e bevande per *cinque* pasti. Annota queste razioni sul tuo Foglio di Missione. Puoi fermarti per fare un pasto in ogni momento durante la tua avventura, tranne durante una battaglia. Mangiare un pasto ti fa riguadagnare 5 punti di Forza.

Quando ti fermi per mangiare, aggiungi 5 punti al tuo punteggio attuale di Forza e sottrai uno dal numero di razioni che ti rimangono.

Apprenderai anche, in breve, la Magia della Guarigione. Questa Magia ristorerà il tuo punteggio di Forza al suo valore Iniziale – è una Magia preziosa, e dato che funzionerà solo una volta durante la tua avventura, pensaci attentamente prima di usarla.

Foglio di Missione

Destrezza

Forza

Coraggio

Razioni

Magie

Oggetti Scoperti

Segreti Appresi

La tua missione comincia.

SEI un avventuriero, e viaggi per la terra con la tua spada ed il tuo scudo, in cerca di sfide. Ma hai avuto poco successo dalla tua ultima missione. Hai camminato per venti giorni e venti notti. I tuoi pezzi d'oro ti hanno comprato del riparo per le prime quindici notti, ma ora stai vivendo con i frutti della terra. Bacche, radici e noci sono stati il tuo solo cibo, e stai diventando disperato. Hai camminato, secondo i tuoi calcoli, per oltre duecento miglia, ma non c'è stato segno di alcuna civiltà: la terra è piatta, vuota, dura ed incolta. Non ci sono villaggi, nessuna persona ti ha superato nei tuoi viaggi. Ti fermi vicino ad un ampio torrente – usando un bastone per testarne la profondità, scopri che è poco profondo, e lo guadi. Dall'altro lato, sei su una strada ben costruita, e stai per continuare per la tua strada quando vedi che c'è un rozzo sentiero alla tua sinistra.

Il nuovo sentiero è dritto, ma sembra finire sulla cima di un crinale a circa mezzo miglio di distanza. Curioso, prendi il sentiero. È povero, polveroso, e solcato, e ovviamente non è stato usato per qualche tempo.

Raggiungi l'orlo del crinale, e vedi che il sentiero prende due direzioni. Ad Est, non c'è nulla se non altre terre aride; tuttavia, ad Ovest, puoi giusto distinguere quello che sembra essere un villaggio, e vai da quella parte.

Sei stanco quando finalmente arrivi al villaggio. Un cartello di legno mentre ti avvicini ti dice che il villaggio si chiama K'alkith, e continui, sperando che qualche persona gentile ti offrirà cibo e riposo.

Entri nella prima taverna che trovi: sembra stranamente tranquilla per un posto del genere, e chiedi al locandiere perché il posto è così tetro. Nel mentre, puoi vedere che c'è del buon pane fatto in casa, formaggio, birra, ed una varietà di carni in mostra. Il tuo stomaco è dolorante, e spieghi al proprietario che sei forte e in salute, e preparato a lavorare per mantenerti.

Il proprietario guarda la tua spada. "Questa deve valere cinquanta pezzi d'oro," dice. Stringi l'elsa, e gli dici che non è in vendita. Tuttavia, aggiungi, potrebbe essere a noleggio. Gli dici che ti guadagni da vivere con la tua spada, che sei un guerriero, e che conosci anche qualcosa sulla magia. Il locandiere ti guarda di traverso. "Un altro?" chiede. "Stai per entrare nelle Miniere di Malagus?"

Gli chiedi subito ulteriori informazioni, ma diventa inquieto. Vedi del sudore spuntare sopra i suoi occhi. Ti dà da bere, e del pane. "Prendi questo cibo e bevi, Straniero," dice, "e vattene. Le Miniere di Malagus non sono per i mortali. Sei dei nostri più coraggiosi uomini hanno tentato di recuperare la lapide, ma nessuno è ritornato."

Sei intrigato. Gli chiedi ancora più informazioni, ma il locandiere diventa burbero. "Finisci di bere," ti dice, "e vai per la tua strada. Il nostro villaggio ha sei famiglie in lutto. Non vogliamo anche te sulla nostra coscienza." Spieghi di nuovo che ti guadagni da vivere con simili missioni, ed il proprietario finalmente cede. "Molto bene," dice, "se sei determinato. Devi parlare con il Mago Nytrak. È nella sua casa alla fine di questa strada, ma potrebbe non accoglierti nella sua casa – è diffidente dagli Stranieri.

"Chiedigli della lapide e delle Miniere di Malagus."

Nel crepuscolo imminente, cammini verso la fine della strada. Su entrambi i lati, le cause sono con le imposte sbarrate e scure, ma una ha una lanterna alla finestra. Spingi con cautela la porta ed essa si apre. Entri in una piccola stanza quadrata. C'è un uomo seduto su una semplice sedia di legno. I suoi lineamenti sono indiscernibili, la pelle che si affloscia per l'età.

"Benvenuto, Straniero," dice, la sua voce rotta e stridula. "Vuoi mangiare?"

Ti siedi con gratitudine al tavolo e lui rivela il suo cibo. Il vecchio si muove malamente, e devi aiutarlo. Ma mangi bene, mentre il vecchio non dice nulla, ed alla fine ti fai coraggio per chiedergli delle Miniere di Malagus, e della lapide di cui il locandiere ti ha parlato.

"Io sono Nytrak," gracchia il vecchio. Non riesci a vedere i suoi occhi, ma sei sicuro ti stia osservando. "Tuttavia, questo lo sai già. Ora sono nel mio seicentesimo anno di età, e presto tornerò al luogo chiamato Lillifreth. È quello che voi chiamate sepoltura." Sospira. "Ho degli apprendisti Maghi, certo, ma nessuno ha ancora davvero padroneggiato le arti del potere, della magia, e della ragione."

Chiedi della lapide, e delle misteriose Miniere, e Nytrak si fa cauto. Si appoggia indietro nella sedia e ti osserva. "Mille anni fa," ti dice, "c'era un Gran Mago chiamato Kaokah. Governava K'alktih in maniera giusta e saggia, ed usava la sua magia per impedire alla gente di Dagraig di tentare di conquistare il nostro villaggio. Ma il giorno in cui Kaokah fu sepolto, la sua lapide fu rubata. Le Bestie Notturne la presero: sono creature senza testa, i loro lineamenti si trovano nei loro petti. Le Bestie Notturne portarono la lapide di Kaokah nella terra di Dagraig, con l'intenzione di portarla a Malagus."

"Ma poi le Bestie Notturne litigarono su quale di loro dovesse portare la lapide a Malagus. Lottarono, ed alla

fine la lapide di marmo si spezzò in tre parti. Tutte e tre le parti ora sono nelle Miniere di Malagus. Ma nessuna può essere recuperata da sola. Le riconoscerai dalla debole luce blu che emanano. Tuttavia, se *un solo* pezzo dovesse raggiungere la luce del sole, si ridurrebbe in polvere, e si riformerebbe nel posto da cui era stato preso dalle Miniere. Questo vale anche per due pezzi qualsiasi."

Fa una pausa: "Tutti e tre devono essere recuperati nelle Miniere, e messi insieme come la lapide originale. Poi, quando sarà portata alla luce del sole, la lapide, di nuovo integra, conferirà poteri davvero grandi sul suo possessore."

Ti guarda: "Le creature di Dagraig hanno tentato molte volte di portare indietro la lapide completa a Malagus. E anche i nostri più forti ci hanno provato – poiché è un grande premio. Se recuperiamo la lapide, il nostro villaggio sarà magicamente protetto dai predoni. Ma se i Dagraig la trovano, ci sarà un regno di terrore come non vi è mai stato prima."

Ti guarda di nuovo. Supponi che stia pensando che non sembri abbastanza forte, e gli dici che hai avuto successo in pericolose missioni prima, quando altri avevano fallito. Ti chiede cosa faresti, se dovessi recuperare la lapide, e gli dici che la porteresti da lui.

Ci riflette per molto tempo, prima di sembrare soddisfatto. Emette un altro profondo sospiro. "Ho paura per te, Straniero," dice. "Le Miniere sono infide, profonde e paurose; ci sono creature come non ne hai mai viste prima. Avrai bisogno di tutto il tuo ingegno e la tua abilità."

Cammina strascicando i piedi verso il retro della stanza, e apre la sua dispensa. "Prendi quanto cibo e bevande desideri," ti dice; e tu prepari cinque fagotti nutrienti. Queste saranno le tue razioni per la missione che ti attende. Nytrak si volta di nuovo verso di te. "Non posso darti tutti i poteri di un Gran Mago," dice, "ma prendi queste tre magie. Potrebbero, se le usi saggiamente, aiutarti nella tua ricerca. Ma prendi nota: ogni magia funzionerà solo *una volta*."

Ti dice che dovrai imparare le parole per le prime due magie, e ti mostra un pezzo di pergamena.

"La prima magia," spiega, "è chiamata la Luce delle Tenebre. Devi solo puntare il tuo dito verso un nemico, e sarà avvolto dalle tenebre. Usala saggiamente." Ti mostra la pergamena: su di essa ci sono quattro strane parole, in un linguaggio poco familiare. Tuttavia, le memorizzi.

"Seconda," continua Nytrak, "è la Magia della Guarigione – quando sei ferito, questa curerà le tue ferite." Nytrak ti mostra una seconda serie di strane parole. Puoi usare questa magia in qualsiasi momento, tranne durante una battaglia: ristorerà il tuo punteggio di Forza al suo livello Iniziale – ma di nuovo, funzionerà solo *una volta*. Poi ti porge un pezzo di robusta corda. "Dovessi incontrare il Crocotta," dice, "questa lo domerà".

Ti guarda con quella che sembra tristezza, o forse è un debole sorriso. "Ti auguro ogni bene," dice, "e non solo i miei migliori auguri, ma anche quelli di tutto il villaggio sono con te." Ti porge una lanterna. "Avrai bisogno di questa," dice. Spiega che l'entrata delle Miniere è a breve distanza, non più di un miglio verso Nord. Ti agganci addosso la tua spada e il tuo scudo e te ne vai, prendendo la strada a Nord. Realizzi, mentre cammini, che gli abitanti del villaggio sono nelle strade per guardare la tua partenza, e tu ti volti brevemente per salutarli con la mano. Poi continui verso Nord.

Il sentiero è dritto, e passa attraverso rocce scoscese su entrambi i lati. Le pareti di roccia diventano più ripide, ed il sentiero si restringe, finché arrivi ad un vicolo cieco. Inizi ad ispezionare la parete di roccia davanti a te, finché vedi quella che sembra essere una caverna. Accendendo la tua lanterna, entri. La lanterna getta una buona luce, e cammini avanti con fiducia – ma poi ti fermi; ci sono strani suoni lamentosi nell'aria e, mentre guardi, le rocce stesse sembrano venire alla vita. Sembra che per un momento ci siano volti mostruosi che ti circondano. Ma poi estrai la tua spada, ed, ignorando le terribili forme che crescono fuori dai muri di roccia, avanzi con risolutezza.

Ora continua a leggere...

Hunter

1

Il tunnel scende verso il basso piuttosto ripidamente, andando verso Nord. La tua lanterna ti offre abbastanza luce per vedere dove andare, e così continui. I muri delle Miniere sono di nera roccia liscia, umida e fredda. Ci sono stalattiti che pendono dalla roccia, e ti muovi cautamente. L'aria è fredda ed umida, e ti chiedi quanto lontano si estenda questo passaggio – finché scopri che sei a quello che sembra essere un vicolo cieco.

Direttamente davanti a te, e su entrambi i lati, ci sono lisce pareti di roccia; ma su ognuna di esse c'è una maniglia. Se devi proseguire oltre, dovrai provare a tirare una delle maniglie. Tirerai la maniglia sul muro rivolto:

A Nord? Vai al **47**
Ad Ovest? Vai al **190**
Ad Est? Vai al **108**

2

Hai proseguito solo per una breve distanza prima che il passaggio finisca e tu debba decidere se andare ad Est o ad Ovest. Andrai:

Ad Est? Vai al **180**
Ad Ovest? Vai al **36**
Di nuovo a Nord? Vai al **143**

3

Vai a Nord solo per una breve distanza prima di vedere che c'è una nuova strada alla tua destra.

Continuerai a Nord? Vai al **193**
Proverai la strada ad Est? Vai al **163**
Tornerai a Sud? Vai al **71**

4

Arrivi ad un altro incrocio.

Continuerai ad Est? Vai al **197**
Tornerai ad Ovest? Vai al **37**
Proverai la strada a Sud? Via al **170**

5

Ci sono minacciosi rumori rombanti mentre cammini, e poi pezzi di roccia iniziano a precipitare su di te. Il pavimento trema, ed il soffitto sembra sul punto di crollare. Ti liberi a fatica dal rumore e dalla polvere, ma ciò ti costa 3 punti di Forza. Se sei ancora vivo, barcolli indietro fino all'incrocio; ora andrai ad:

Est? Vai al **159**
Ovest? Vai al **92**

6

In breve tempo, vedi che c'è un nuovo tunnel a Nord. Ora:

Continuerai ad Est? vai al **173**
Proverai la strada a Nord? Vai al **35**

7

Il tunnel ad Ovest è ampio ed alto, e tu fai dei buoni progressi fino a quando piuttosto presto raggiungi un incrocio.

Andrai a Nord? Vai al **62**
Andrai a Sud? Vai al **64**

8

Cammini sopra il defunto GOLGOTH e segui il passaggio ad Est. Esso gira molto presto a Sud e dopo poco tempo, di nuovo ad Est. Dopo aver camminato per pochi passi verso Est, la tua strada è sbarrata da una porta con una sola leva in essa. Vai al **10**.

9

Il passaggio a Nord è diritto, e la miniera in buone condizioni. La tua lanterna ti permette di vedere piuttosto bene, e fai dei buoni progressi. Vai all'**80**.

10

Tiri con cautela la leva, e la porta si spalanca con facilità. L'attraversi, e segui il passaggio ad Est per una breve distanza, fino a che il passaggio svolta a Nord. Sulla tua sinistra, pochi passi più in basso, c'è una porta, ma non ci sono né maniglie né leve, così prendi la strada ad Est. In lontananza puoi vedere la luce del giorno. Vai al **67**.

11

Mentre il BRIMGETH si avvicina di nuovo, alzi la tua mano ed intoni le parole che Nytrak ti ha insegnato. Subito una densa nube nera avvolge il BRIMGETH e tu ti muovi velocemente oltre di lui e sopra il ponte. Vai al **51**.

12

Il goblin ti consegna la chiave, poi improvvisamente scappa via nel foro nella roccia. Inserisci la chiave nella dodicesima serratura e la giri, e la porta si apre facilmente. Tu l'attraversi. Vai al **94**.

13

Ti avvicini in battaglia con il GOLGOTH, ma il tuo scudo magico ti garantirà una certa protezione. Ogni colpo del GOLGOTH ti costerà solo 1 punto di Forza. Ogni tuo colpo verso il GOLGOTH gli costerà 2 punti di Forza come al solito. Combatti:

	Destrezza	*Forza*
GOLGOTH	9	12

Se vinci, vai all'**8**.

14

La strada ad Est va a Nord piuttosto presto, e così tu inizi a camminare con cautela verso Nord. Vai al **147**.

15

Cammini verso Est, in direzione della luce del giorno. Senza lapide da riportare a Nytrak, hai fallito la tua missione. Forse la prossima volta, avrai successo.

16

La porta si apre mentre tiri la leva, e tu l'attraversi. Il passaggio si allarga costantemente, ed in lontananza puoi giusto distinguere ciò che sembra essere la luce del giorno. Vai al **67**.

17

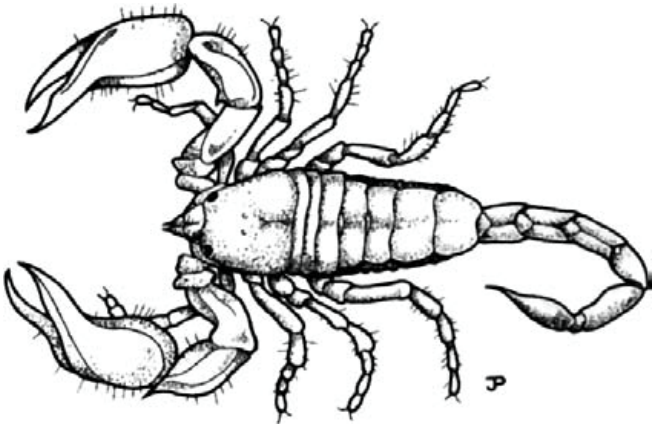
Prendi il passaggio a Nord, ed esso continua per una certa distanza. Tuttavia, realizzi che sta girando verso la tua destra, e segui la strada ad Est per pochi minuti.

Un'improvvisa fitta di dolore nel tuo piede ti fa urlare - e vedi che sei stato punto da uno scorpione! Abbassi la tua lanterna, per vedere quanto sia brutta la puntura, e mentre lo fai, vieni punto di nuovo. Perdi 5 punti di Forza. Realizzi, con orrore crescente, che ci sono centinaia di piccoli scorpioni sul pavimento, e tu zoppichi via velocemente.

Le punture sono dolorose, ma guariranno. Cammini con determinazione verso Est per un po' di tempo, e poi il passaggio va a Sud. Continui a Sud, finché vedi che c'è una strada che si diparte alla tua destra. Ora:

Prenderai la strada ad Ovest? Vai all'**81**

Continuerai a Sud? Vai al **183**



18

Segui la strada a Nord, fino a che arrivi ad un altro incrocio. Alla tua sinistra c'è una porta, con una maniglia posta su di essa. C'è anche un passaggio alla tua destra. Potresti tirare la maniglia posta sulla porta, o in alternativa, potresti continuare - o anche tornare di nuovo a Sud. Ora:

Proverai la maniglia? Vai al **109**

Continuerai a Nord? Vai al **126**

Proverai la strada ad Est? Vai all'**82**

Tornerai a Sud? Vai al **70**

19

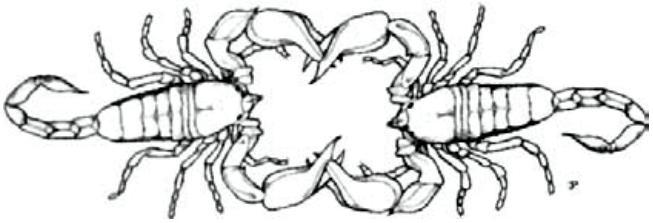
Segui il passaggio a Nord per una certa distanza. L'aria è fredda ed umida, e la tua lanterna ti permette solo di vedere giusto davanti a te. Ma poi realizzi che il passaggio sta girando verso la tua sinistra; segui la strada ad Ovest, ma solo dopo pochi minuti, senti un improvviso dolore al tuo piede. Sei stato punto da uno scorpione!

La creatura corre via proprio quanto ti accorgi di quello che è successo, e poi vedi che ce ne sono altri - il pavimento del passaggio brulica di piccoli scorpioni, ognuno lungo solo un indice circa, ma con una dolorosa puntura. Vieni colpito ancora mentre zoppichi via velocemente. Perdi 5 punti di Forza. Le punture guariranno presto, ma per il momento rendono doloroso camminare; tuttavia, continui verso Ovest, e poi scopri che il passaggio svolta a Sud.

Segui la strada a Sud, finché vedi che c'è una strada che si diparte alla tua sinistra. Ora:

Prenderai la strada ad Est? Vai al **45**

Continuerai a Sud? Vai al **145**



20

Concentrandoti intensamente, riesci a mantenere il controllo e ti alzi a fatica. Davanti a te, vedi un pozzo fangoso e ribollente; indietreggi cautamente e ritorni all'incrocio. Ora andrai:

A Sud? Vai al **59**

Ad Ovest? Vai al **130**

21

Stai andando ad Est con un muro costruito con pietre alla tua destra. C'è un passaggio alla tua sinistra. Andrai:

A Nord? Vai il al **198**

Continuerai ad Est? Vai al **178**

Tornerai ad Ovest? Vai al **91**

22

Il passaggio finisce ad una parete di solida roccia, ma dei tunnel corrono sia a Nord che a Sud. Ora andrai a:

Nord? Vai al **101**

Sud? Vai al **125**

23

Di nuovo all'incrocio, hai una scelta. Ora andrai:

A Nord? Vai al **192**

Ad Ovest? Vai al **130**

24

La porta è ben costruita e solida come sembra, e riesci solo ad ammaccarti la spalla, nonostante la tua potente spallata. Perdi 3 punti di Forza, e se sei ancora vivo, non hai altra scelta se non provare ad aprire invece lo scrigno. Vai al **131**.

25

Andando ad Ovest, presto arrivi ad un incrocio. Ora:

Andrai a Nord? Vai al **17**

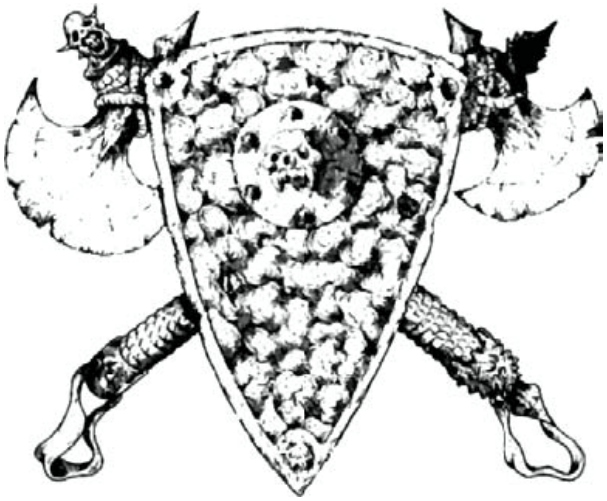
Andrai a Sud? Vai al **145**

26

Guadagni 1 punto di Coraggio per la tua coraggiosa resistenza, e continui a Nord. Arrivi presto ad un incrocio. Andrai ad:

Est? Vai al **166**

Ovest? Vai al **32**



27

Sembra felice, e rivela di avere il terzo pezzo, nascosto nelle rocce dietro di lei. Lo metti con gli altri nel tuo zaino. Ti costerà un altro punto di Forza per portarlo, ma nonostante ciò, sei molto soddisfatto. Vai al **31**.

28

Continui a Sud, finché il passaggio volta ad Est. Hai camminato solo per poche iarde verso Est, quando la tua strada è sbarrata da una solida porta di legno, bordata di ottone e con borchie di ferro in essa.

Ci sono due leve nella porta, una sulla sinistra e una sulla destra. Ci sono delle scritte sopra entrambe, e mentre ti avvicini per leggerle, vedi che in cima alla porta c'è una placca di ottone. La placca reca l'iscrizione, "Tutto ciò che è scritto sopra le leve è falso."

Sopra la leva a sinistra, leggi,

Questa è la Vera leva.

L'altra leva conduce al pericolo.

Sopra la leva a destra, leggi,

Questa non è la Vera leva.

L'altra leva ti permetterà di uscire.

Tirerai:

La leva di destra? Vai al **16**

La leva di sinistra? Vai al **54**

29

Estrai la tua spada e ti avvicini per combattere, menando fendenti e stoccate contro la terribile creatura: ma i tuoi colpi sembrano passare direttamente attraverso essa. L'HOGROB può essere sconfitto solo con la magia, e sebbene tu combatta freneticamente, il nero mantello si gonfia e ti avvolge in un abbraccio mortale. La tua avventura è finita qui.

30

Continui ad Est, e dopo pochi minuti il passaggio gira a Nord. Cammini verso Nord per qualche tempo, finché arrivi ad un incrocio.

Prenderai la strada ad Ovest? Vai al **158**

Continuerai a Nord? Vai al **118**

31

Andate a Sud insieme, finché arrivate ad un incrocio. Dopo qualche discussione, decidete che andare ad Est è la cosa migliore da fare adesso, e così andate ad Est insieme. Il passaggio Est si estende per un po' di strada, ma alla fine gira a Sud.

Avete camminato solo per una breve distanza verso Sud quando siete affrontati da una mostruosa creatura simile ad un orso. È uno SPARASPUTO, con artigli lunghi quasi un piede. Emette un fulgore infuocato mentre spalanca le sue fauci e si muove per attaccare.

Liamorra sferra un affondo con la sua alabarda verso di lui, e lo SPARASPUTO la distrugge con un sol colpo della sua grande zampa. Lei estrae la sua spada e si affretta a farsi sotto in battaglia con esso; anche tu estrai la tua spada, ma il passaggio è troppo stretto perché tu possa essere di vero aiuto. Liamorra mena la sua spada verso lo SPARASPUTO ancora ed ancora, ma sta soffrendo terribili ferite da parte dei grandi artigli. Con un improvviso, possente colpo, lo SPARASPUTO la scaraventa a terra, ed alla fine hai una possibilità di attaccare tu stesso la creatura ferita ma furiosa.

	Destrezza	*Forza*
SPARASPUTO	7	6

Se lo uccidi, vai al **113**.

32

Fai costanti progressi verso Ovest per qualche tempo, e poi il tunnel gira a Nord. Continui a Nord finché alla fine vedi che c'è un tunnel sulla tua destra. Ora:

Continuerai a Nord? Vai al 137

Proverai il tunnel ad Est? Vai al 115

33

Cammini costantemente a Nord per un po' di minuti, finché vedi che un tunnel si diparte alla tua destra.

Proverai la strada ad Est? Vai al 124

Continuerai a Nord? Vai al 9

34

Continui, cercando di tapparti le orecchie dalle urla, e di farti scudo contro i luccicanti teschi che si avventano su di te. Alla fine svaniscono nell'oscurità circostante, e tu continui ad Ovest. Vai al 97.

35

Vai a Nord per una certa distanza con un muro fatto di pietre sulla tua destra. Al prossimo incrocio andrai:

Ad Est? Vai al 21

Ad Ovest? Vai al 138

Di nuovo a Sud? Vai all'87

36

Stai andando verso Ovest con un muro realizzato con delle pietre alla tua destra. Ti fermi quando vedi che c'è una porta alla tua destra.

Investigherai sulla porta? Vai al 44

Continuerai ad Ovest? Vai al 155

Tornerai ad Est? Vai al 77

37

Dopo breve tempo, ti trovi ad un altro incrocio. Il passaggio continua ad Ovest, ma c'è anche un passaggio a Sud. Oppure potresti tornare indietro ad Est. Ora:

Continuerai ad Ovest? Vai al 179

Tornerai ad Est? Vai al 4

Proverai la strada a Sud? Vai al 187

38

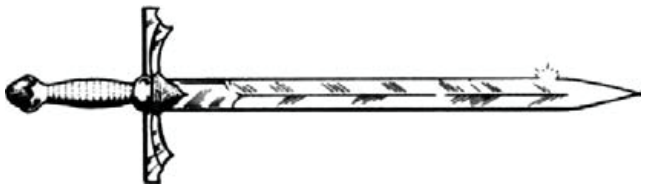
Vai al 165.

39

Dopo aver camminato per una breve distanza, raggiungi qualcosa che riconosci - il passaggio ad arco da cui sei entrato prima si trova alla tua destra. Ora, puoi sia tornare a Nord, o prendere la strada ad Est.

Andrai ad Est? Vai al 6

Tornerai a Nord? Vai al 156



40

Il tunnel va a Nord, poi gira bruscamente ad Est. Piuttosto, arrivi ad un incrocio.

Andrai a Sud? Vai al 187

Continuerai ad Est? Vai al 4

Tornerai ad Ovest? Vai al 179

41

Il tuo coraggio viene a mancare - non puoi più sostenere il terribile lamentarsi dei teschi, e corri di nuovo verso Ovest. Perdi 1 punto di Coraggio, e vai al 97.

42

Quando prendi il passaggio a Nord, senti un grido. Avanzi, e l'aria si riempie di grida, che ti urlano di tornare indietro. Per un momento il tuo coraggio viene meno - perdi 1 punto di Coraggio. Ma, stringendo i denti, continui. Il passaggio presto svolta ad Est e cammini verso Est, attraverso i lavori minerari in rovina finché raggiungi un nuovo incrocio. Ora andrai a:

Nord? Vai al 192

Sud? Vai al 59

43

Cautamente, cammini avanti, stringendo la Spilla d'Argento. Lei la afferra, e la morde per vedere se è reale. Apparentemente soddisfatta, si piega all'indietro.

"Sei uno sciocco, Straniero," ti dice nella sua aspra voce stridula. "Esci da qui e prendi la strada ad Ovest. Quando raggiungi il prossimo incrocio, la strada ad Ovest alla fine ti condurrà all'HOGROB. Esso, come me, è immortale, e custodisce preziosi segreti. Potresti scoprire che la strada ad Est contiene meno pericoli!"

Scosso, ed interrogandoti sul significato delle sue parole, te ne vai, tornando a Nord. Vai al **23**.

44

La porta si apre con facilità quando la spingi, e ti ritrovi in una grande stanza con un pavimento lastricato in pietra. La stanza è completamente vuota tranne per tre casse, una fatta d'Oro, una d'Argento, e una di Rame. Su ogni cassa, puoi vedere che ci sono due iscrizioni. Avanzi per leggerle, ma poi vedi che c'è una placca inserita nel muro sopra di esse. La targa reca le parole, "Il Segreto *di* Sansone riposa in una *di* queste casse. Ma attento - *una* cassa reca false iscrizioni, sebbene le altre siano vere."

Vai verso le tre casse: su ogni coperchio ci sono due iscrizioni. Leggi:

Rame:	Il Segreto non è qui.
	Il Segreto è nella cassa d'Argento.
Argento:	Il segreto è qui.
	Il Segreto non è nella cassa Dorata.
Oro:	Il Segreto è qui.
	Il Segreto non è nella cassa d'Argento.

Aprirai:

La cassa di Rame? Vai al **38**

La cassa d'Argento? Vai al **185**

La cassa d'Oro? Vai al **102**

45

Cammini verso Est per breve tempo, e poi ti fermi. Puoi sentire un ringhio gutturale, che sembra provenire dalla tua destra. C'è un breve passaggio da quella parte, che termina ad un arco di pietra.

Prenderai la strada a Sud? Vai al **164**

Continuerai ad Est? Vai al **144**

Tornerai ad Ovest? Vai al **25**

46

Andando a Nord, vedi di nuovo piuttosto presto che c'è una via che si diparte alla tua sinistra. Ora:

Continuerai a Nord? Vai al **19**

Prenderai la strada ad Ovest? Vai all'**81**

47

La porta di pietra si apre cigolando, e l'attraversi. La porta si chiude subito di nuovo dietro di te.

Il passaggio continua a Nord, e tu procedi cautamente - il terreno è scivoloso ed infido. Solo dopo pochi passi in più devi fermarti: il pavimento della miniera è crollato completamente. Getti un pezzo di roccia giù per il buco, e ci vuole molto tempo prima che l'eco della sua discesa risuonante scompaia. Dovrai superarlo con un balzo.

Lancia 2 dadi. Se il totale è inferiore al tuo punteggio attuale di Coraggio, vai al **49**. Se è uguale o maggiore, vai al **129**.

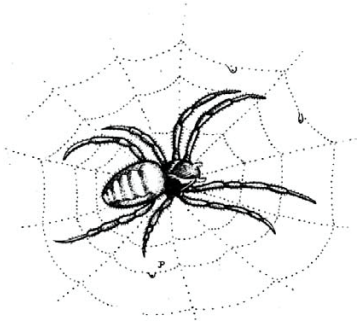
48

Il tunnel va a Nord e poi bruscamente ad Ovest. Segui il tunnel ad Ovest finché arrivi ad un nuovo incrocio. A quest'incrocio:

Continuerai ad Ovest? Vai al **37**

Tornerai ad Est? Vai al **197**

Proverai la strada a Sud? Vai al **170**



49

Compi un balzo con rincorsa - ed atterri al sicuro dall'altro lato della fossa. Vai al **79**.

50

Provi lo scudo ed avverti un'improvvisa sensazione di potere. Lo scudo è magico e ti garantirà protezione addizionale in battaglia. Torni indietro attraverso la porta e continui ad Est. Vai all'**88**.

51

Continui a Nord con molta cautela. Alla luce della tua lanterna vedi un pezzo di corda sottile teso attraverso il terreno davanti a te e lo scavalchi. Continuando a Nord, vedi quasi subito un passaggio alla tua destra.

Proverai la nuova strada ad Est? Vai all'**83**

Continuerai a Nord? Vai al **184**

52

Mentre oltrepassi velocemente il LAPE morto, ne cadono altri dal soffitto. Ti prepari per un altro combattimento, ma poi realizzi che gli altri stanno divorando il corpo del primo! Disgustato, ti affretti verso Est. In breve vedi un passaggio alla tua sinistra. Hai incontrato Liamorra? Se sì, allora continui ad Est - vai al **78**. Altrimenti, vai a Nord - Vai al **111**.

53

Combatti il GOLGOTH senza aiuti. Concludi la battaglia:

	Destrezza	*Forza*
GOLGOTH	9	12

Se vinci, vai all'**8**.

54

Tiri la leva - ed un improvviso e terribile dolore sembra bruciarti fin dietro gli occhi. Perdi 5 punti di Forza. Se sei ancora vivo, puoi provare l'altra leva - vai al **16**.

55

Continui a Nord, affondando attraverso la palude, e sei sollevato quando piuttosto presto, il terreno diventa nuovamente solido. Recupera i 3 punti di Destrezza che hai sottratto per la tua battaglia contro il KHARG.

Sei avanzato solo per pochi passi, quando una creatura simile ad una scimmia e dall'aspetto malvagio balza ai tuoi occhi. Tu lo scansi, e mentre lo fai, un'altra creatura compare alla vista muovendosi pesantemente. I due MORLOCK si muovono, grugnendo, verso di te, e ti prepari alla battaglia. Devi combatterli entrambi in una volta sola.

Ciò significa che combatti il primo MORLOCK come al solito, ma in più, per ogni round di combattimento contro il primo MORLOCK, lanci i dadi anche per il secondo. Se il *Potere di Combattimento* del secondo MORLOCK è minore del tuo, hai respinto il suo colpo in quel round, e non vieni ferito da esso. Se il suo punteggio è lo stesso o è maggiore, ti ha ferito, e subisci un punto di danno prima di voltarti ad affrontare nuovamente il primo MORLOCK. Se uccidi il primo MORLOCK, devi poi combattere il secondo fino alla morte.

	Destrezza	*Forza*
Primo MORLOCK	9	8
Secondo MORLOCK	7	6

Se sopravvivi a questa battaglia, vai al **26**.

56

Ti dice addio, prima di allontanarsi verso Ovest. Scopri che il passaggio verso Est è molto lungo, ma svolta a Sud dopo qualche tempo. Dopo una breve distanza a Sud, tuttavia, sei improvvisamente messo di fronte ad una creatura mostruosa simile ad un orso. I suoi artigli sono lunghi quasi un piede ciascuno, e mentre apre le sue fauci per ringhiarti contro, sembra emanare una sorta di ardente bagliore. E' uno SPARASPUTO. Hai uno scudo magico? Se sì, vai al 122. Altrimenti combatti lo SPARASPUTO senza aiuto.

	Destrezza	*Forza*
SPARASPUTO	11	10

Se vinci, vai al 28.

57

I NASNA giacciono morti ai tuoi piedi, e persino mentre guardi, iniziano a decomporsi! Velocemente continui verso Ovest, finché giungi ad un incrocio. Ora andrai a:

Nord? Vai al 69

Sud? Vai al 121

58

Molto presto, il tunnel svolta a Sud. Ci sono strani rumori graffianti, e squittii acuti, e ti fermi. Realizzi che ci sono dei ratti! Il tunnel è infestato da loro, che corrono e scappano dovunque, ma sono innocui, e così ti affretti verso Sud finché raggiungi un nuovo incrocio.

Un passaggio conduce ad Ovest, o puoi continuare a Sud.

Prenderai il passaggio ad Ovest? Vai al 177

Continuerai a Sud? Vai al 74

59

La strada a Sud finisce molto presto. Ti trovi davanti ad una solida porta di legno. Se desideri ispezionare ulteriormente la porta, vai al 182. Se preferisci piuttosto tornare a Nord, vai al 23.

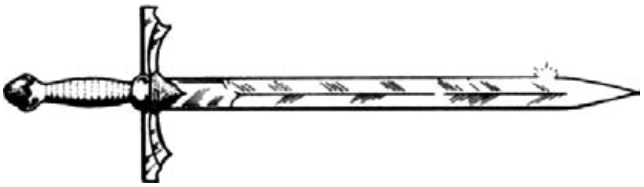
60

Continui a Sud, senza sentire nulla oltre all'eco dei tuoi stessi passi. Dopo un po', il passaggio gira ad Est, e puoi sentire il suono di acqua corrente. Continui ad Est, finché non c'è più una chiara strada per proseguire.

Davanti a te c'è uno zampillante, ribollente torrente d'acqua. Puoi vedere che scende a cascata da un'apertura nella roccia lassù in alto, alla tua destra, prima di gettarsi attraverso un fossato naturale davanti a te, e scomparire in una caverna alla tua sinistra. Dovrai guadarlo, e così, tenendo il tuo zaino sopra la testa, ti immergi. Ci vuole tutta la tua concentrazione e risolutezza per farti strada attraverso la rabbiosa acqua bianca, ma alla fine raggiungi l'altro lato del fossato, e ti trascini fuori. Ti siedi sulla riva esausto - perdi 3 punti di Forza. Quando sei pronto, continui ad Est - vai al 104.

61

Prendi i tre pezzi della lapide e li unisci. Formano una croce contro uno sfondo finemente lavorato. Mentre la ammiri, il bagliore bluastro pulsa costantemente, le crepe scompaiono, e la lapide è di nuovo intera! Felice, porti la pietra verso la luce del sole davanti a te. Vai al 93.



62

Ti dirigi a Nord per un po', ma poi il tunnel gira ad Est. Vai ad Est e poi ti fermi quando senti uno strano rumore, come di qualcosa che corre via. Una creatura cade improvvisamente dal soffitto davanti a te - è nera e simile ad un insetto ma è così mostruosa che la sua testa si erge sopra la tua. Le sue potenti mandibole colano saliva mentre ti fissa. Rischi una rapida occhiata in alto - ce ne sono altre. Se hai uno scudo magico, vai al 167; Altrimenti combatti il LAPE senza aiuti.

	Destrezza	*Forza*
LAPE	9	10

Se vinci, vai al 52.

63

Il tunnel scorre a Nord e poi ad Ovest. Segui il tunnel Ovest per un breve tempo e ti fermi quando vedi una porta sulla tua sinistra.

Proverai ad aprire la porta? Vai al 132

Continuerai ad Ovest? Vai al 123

64

Andando verso Sud, i lavori minerari sono in cattive condizioni, e devi chinarti sotto stalattiti ed arrampicarti sopra le rocce. Il passaggio gira ad Ovest, ma hai fatto solo tre passi in quella direzione, quando un forte rumore rombante ti avverte di un imminente pericolo. C'è un'improvvisa caduta di rocce ed indietreggi, ma perdi 1 punto di Forza mentre piovono le rocce. Ti fai a fatica strada fuori e ritorni a Nord. Vai al **147**.

65

Il passaggio a Sud è dritto, e finisce dopo pochi minuti ad una porta, che sembra avere numerose file di serrature inserite in essa. Dei tunnel scorrono sia ad Est che ad Ovest.

Andrai ad Ovest? Vai al **196**

Andrai ad Est? Vai al **30**

Investigherai la porta? Vai al **114**

66

Il tuo Coraggio viene meno - non puoi più sopportare il terribile urlare dei teschi, e corri di nuovo ad Est. Perdi un punto di Coraggio, mentre corri ad Est e poi a Sud, fermandoti ad un incrocio. Ora:

Andrai avanti a Sud? Vai al **195**

Proverai la nuova strada ad Ovest? Vai al **158**

Tornerai di nuovo a Nord? Vai al **118**

67

Quanti pezzi della lapide possiedi?

Uno? Vai al **90**

Due? Vai al **171**

Nessuno? Vai al **15**

Tre? Vai al **61**

68

Ti augura buona fortuna, prima di allontanarsi verso Est. Vai ad Ovest, ed hai proseguito solo per una breve distanza prima di sentire uno strano rumore graffiante. Una mostruosa creatura improvvisamente cala dal soffitto davanti a te - è nera e simile ad un insetto, con potenti mandibole. Rischi una rapida occhiata verso l'alto - ce ne sono delle altre, e velocemente ti muovi per attaccare il LAPE.

	Destrezza	*Forza*
LAPE	9	10

Se vinci, vai al **140**.

69

Vai a Nord per una breve distanza. Tutto è silenzioso eccetto per il debole echeggiare dell'acqua che gocciola dal soffitto. Presto arrivi ad un incrocio, e puoi sia continuare a Nord, o prendere il nuovo tunnel ad Ovest.

Continuerai a Nord? Vai al **46**

Andrai ad Ovest? Vai al **133**

70

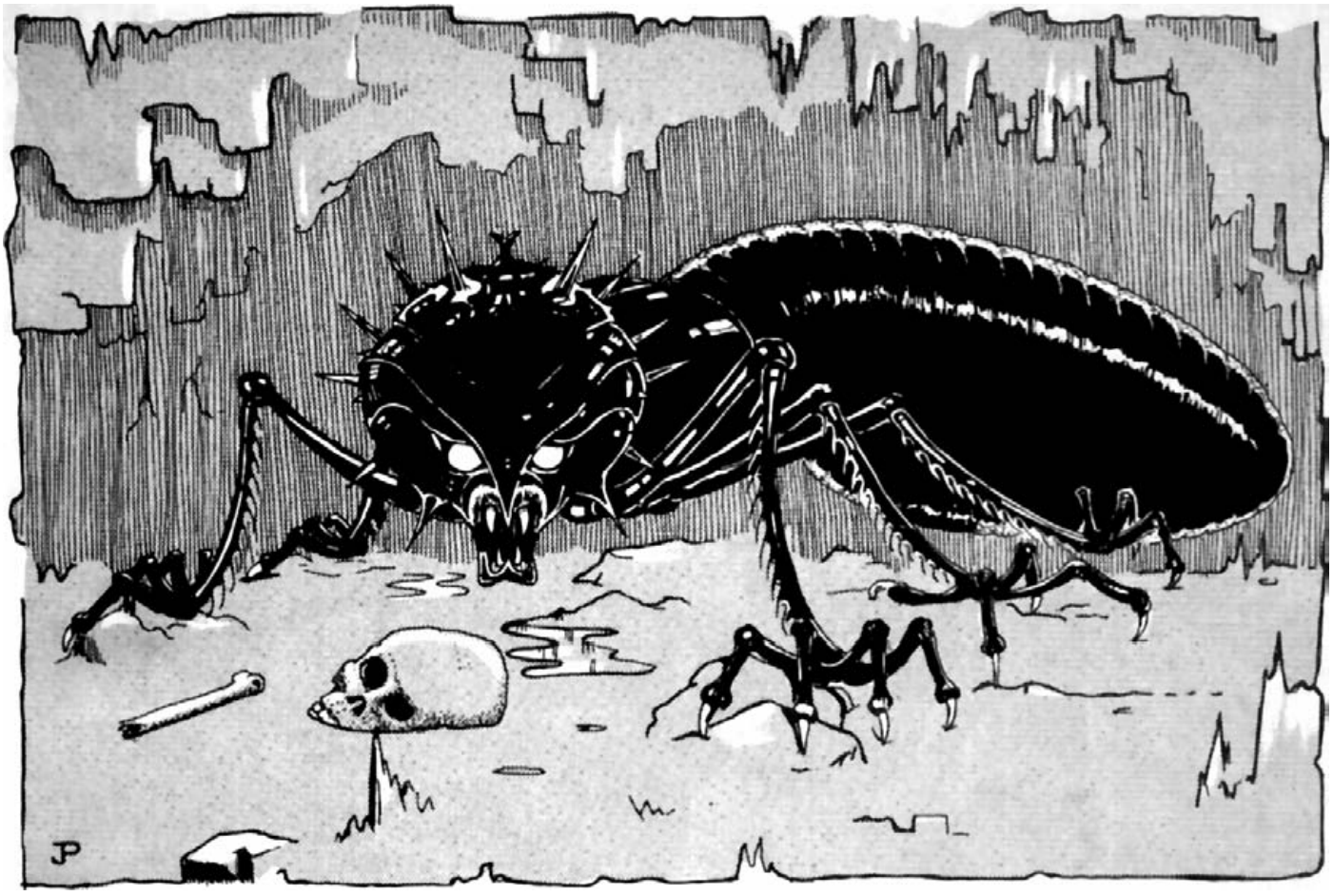
Continuando, vedi che c'è uno stretto tunnel alla tua destra. Se desideri investigarlo, dovrai strisciare su mani e ginocchia, tenendo la tua lanterna e la spada davanti a te.

In alternativa, potresti continuare a Sud, o tornare a Nord.

Prenderai il tunnel ad Ovest? Vai al **100**

Continuerai a Sud? Vai al **60**

Tornerai a Nord? Vai al **18**



71

Dopo essere andato a Sud per una breve distanza, arrivi ad un altro incrocio. Andrai:

Ad Ovest? Vai al 73

Ad Est? Vai al 22

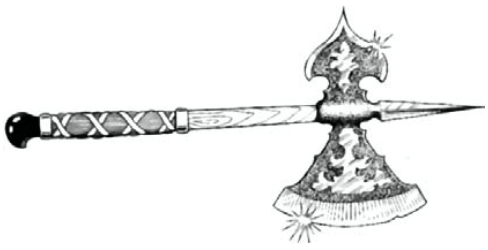
Di nuovo a Nord? Vai al 3

72

Arrivi ad un incrocio, e ci sono passaggi che scorrono sia a Nord che Sud. Andrai a:

Nord? Vai al 193

Sud? Vai al 71



73

La strada ad Ovest finisce ad un muro costruito con delle pietre. Tuttavia, ci sono tunnel che scorrono sia a Nord sia a Sud lungo il muro. Andrai a:

Nord? Vai al 186

Sud? Vai al 2

74

La strada verso Sud è ampia, e fai dei buoni progressi - finché i tuoi piedi sono improvvisamente afferrati e portati via da sotto di te, e sei trascinato in alto a testa in giù, a mezz'aria. Realizzi che hai messo piede in qualche tipo di trappola, che sei appeso come un tacchino alla fine di un pezzo di solida corda.

Ti giri e ti dimeni, cercando di tagliare la corda con la tua spada, ma proprio mentre lo fai, il pieno orrore della situazione ti colpisce: stai ora vendendo inesorabilmente calato, attraverso un foro nel pavimento del passaggio, in un pozzo di acqua bollente e gorgogliante. Ti dibatti e ruoti su te stesso, ma senza risultato - la tua avventura è finita qui mentre vieni bollito vivo.

75

La chiave entra nella serratura, e tu la giri.

Mentre lo fai, un terribile, bruciante dolore tormenta il tuo intero corpo. Cerchi di lasciare andare la chiave, ma non ci riesci. Cerchi di girare di nuovo la chiave, per farla uscire dalla serratura, ed in modo atrocemente lento, si gira. Ma il dolore cresce finché, a malapena cosciente e con un ultimo sforzo disperato, riesci a rimuovere la chiave e crolli a terra, tremando dalla testa ai piedi.

Perdi 8 punti di Forza, e, se sei ancora vivo, ti alzi di nuovo in piedi insicuro e prendi l'altra chiave dallo scrigno - vai al 157.

76

Porti la bottiglia alle tue labbra e bevi. Il tuo intero corpo trema, e per un momento sembra come se stessi per perdere conoscenza. Ma gradualmente, la sensazione passa, e ti senti all'improvviso immensamente forte ed in forma. Hai bevuto una *Pozione di Potere*. Guadagna 7 punti di Forza, e continui a Nord. Vai al 162.

77

Dopo una breve distanza sei di fronte ad una scelta su quale direzione prendere.

Continuerai ad Est? Vai al 180

Proverai la strada a Nord? Vai al 143

Tornerai ad Ovest? Vai al 36

78

Cammini verso Est per una certa distanza e poi segui la svolta del passaggio verso Sud. Mentre cammini a Sud, senti il rumore di un respiro rumoroso. Estrai la tua spada mentre una mostruosa creatura simile ad un orso si avvicina con potenti mascelle ed artigli lunghi quasi un piede. Se hai uno scudo magico, vai al 122. Altrimenti, combatti lo SPARASPUTO senza aiuti.

	Destrezza	*Forza*
SPARASPUTO	11	10

Se vinci, vai al 28.

79

Il terreno dall'altra parte è fangoso, e presto ti stai facendo largo attraverso fango denso che arriva alle tue ginocchia. Puoi sentire un gutturale rumore gracchiante davanti a te, ed un improvviso, pungente colpo di frusta ti colpisce in pieno volto. Per un momento, la tua faccia sembra in fiamme, e puoi a malapena vedere. Mezzo cieco, estrai la tua spada ed avanzi determinato a dar battaglia a qualsiasi mostro ti sia ora messo di fronte. Perdi 2 punti d Forza.

Stai affrontando un KHARG - una specie di rospo gigante, la cui lunga lingua ha una feroce puntura. Combatti il KHARG, la sua lingua che ti sferza costantemente, ma a causa del terreno paludoso non puoi muoverti facilmente: sottrai 3 punti di Destrezza dal tuo punteggio attuale per il tuo combattimento contro il KHARG.

	Destrezza	*Forza*
KHARG	7	8

Se sconfiggi il KHARG, vai al 55.

80

Alla fine raggiungi un incrocio, e devi ora decidere da che parte andare. Andrai ad:

Est? Vai al 175

Ovest? Vai al 119

81

Vai ad Ovest per una breve distanza, ma ti fermi quando senti un profondo, minaccioso ringhio alla tua sinistra. C'è un corto passaggio da quella parte, che termina ad un'arcata di pietra. Oltre di essa c'è solo tenebra.

Proverai la strada a Sud? Vai al 164

Continuerai ad Ovest? Vai al 25

Tornerai ad Est? Vai al 144

82

Il passaggio è freddo e stretto, e ti muovi con cautela, un passo alla volta, la tua spada tesa davanti a te. Ma non vieni attaccato, ed il passaggio presto termina ad un incrocio. Andrai a:

Nord? Vai al 46

Sud? Vai al 106

83

Inciampando tra i lavori di miniera in rovina, ti rendi conto che c'è un passaggio alla tua sinistra. Ora:

Prenderai la strada a Nord? Vai al 135

Continuerai ad Est? Vai all'84

84

La strada ad Est gira a Nord dopo poco tempo, e ti fai largo attraverso i detriti finché raggiungi un altro incrocio. Ora andrai ad:

Est? Vai al **189**

Ovest? Vai al **160**

85

Solo dopo pochi passi verso Sud, il tuo piede colpisce un filo che fa scattare una trappola, e senti un acuto dolore alla tua spalla.

Allunghi una mano all'indietro e senti una piccola freccia, e la strappi rabbiosamente. Ma proprio mentre lo fai, realizzi che il tuo braccio sta diventando freddo; diventa ancora più freddo, finché è intorpidito. Il torpore inizia ad estendersi al tuo petto, ed infine alle tue gambe - cadi a terra.

Hai il tempo di realizzare che il dardo era avvelenato in modo mortale mentre le tenebre si chiudono attorno a te. Hai fallito nella tua missione.

86

Andando a Sud, ti arrampichi attraverso le rocce e i detriti finché puoi camminare di nuovo normalmente. La tua lanterna getta ombre minacciose, ma non ne emerge alcuna figura a sfidarti. Piuttosto presto, il tunnel volta ad Ovest, e lo segui finché vedi che c'è una strada a Nord. Ti siedi e riposi. Dovrai pensare seriamente prima di decidere la prossima mossa.

Andrai a Nord? Vai al **135**

Continuerai ad Ovest? Vai al **134**

87

Vai a Sud per una certa distanza con un muro fatto di pietra alla tua sinistra. Il tunnel finisce e ci sono due passaggi alla tua destra ed alla tua sinistra. Andrai:

Ad Ovest? Vai al **120**

Ad Est? Vai al **173**

Di nuovo a Nord? Vai al **35**

88

Continui ad Est e piuttosto presto il tunnel svolta a Sud. Cammini a Sud per una breve distanza finché vedi un nuovo passaggio alla tua sinistra.

Andrai ad Est? Vai al **112**

Continuerai a Sud? Vai al **139**

89

Il tunnel ad Est è più largo ed alto, e fai buoni progressi finché, piuttosto presto, raggiungi un incrocio. A questo incrocio, andrai a:

Nord? Vai al 117

Sud? Vai al 141

90

Estrai il pezzo di lapide dal tuo zaino, e inizi a camminare ad Est, verso la luce del giorno. Mentre lo fai il lucore blu del marmo diventa costantemente più forte, ma il marmo stesso diventa più pallido. In pochi secondi, si è smaterializzato.

Solo quando tutti e *tre* i pezzi della lapide saranno messi insieme avrai la pietra completa da riportare a Nytrak. Hai fallito questa volta - forse avrai più successo la prossima.

91

Presto ti trovi ad un altro incrocio.

Andrai a Sud? Vai all'87

Continuerai ad Ovest? Vai al 138

Tornerai ad Est? Vai al 21

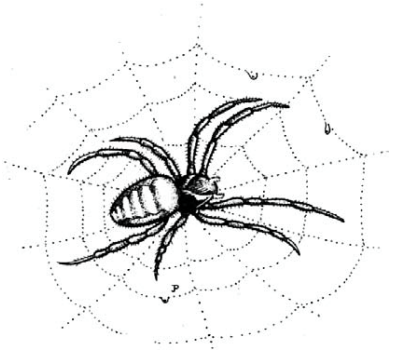
92

Ti fai strada attraverso la miniera in rovina, e scopri di fare buoni progressi. Dopo pochi minuti, vedi che c'è un tunnel a Sud.

Continuerai ad Ovest? Vai al 160

Proverai la strada a Sud? Vai all'86

Tornerai ad Est? Vai al 189



93

Emergi alla luce del giorno; da quanto riesci a capire, sei ad Est, ed un po' a Nord del posto da dove sei entrato prima.

Inizi a camminare verso Sud-Ovest. È un compito difficile, in quanto la lapide è pesante, ma presto vedi K'alkith in lontananza, e ti fai strada verso la casa di Nytrak. Vai al 199.

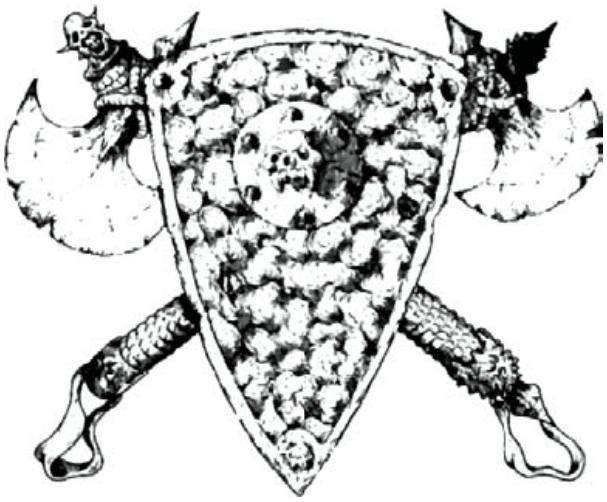
94

Hai camminato solo per pochi passi verso Sud quando c'è un suono alla tua destra. Ti volti per vedere una donna che indossa un elmo ornato e che porta un'alabarda. Ha una spada alla sua cintura, ed un pugnale assicurato alla coscia. Si lancia verso di te, e tu estrai la tua spada.

"Sono Liamorra," dice, in una voce soffice come seta. I suoi occhi ti incantano per un istante, e mentre rimani fermo, la sua alabarda fischia improvvisamente sopra la tua testa. Ritorni in piena consapevolezza e ti avvicini in battaglia.

	Destrezza	*Forza*
LIAMORRA	12	14

Se sopravvivi a *due* round di combattimento, vai al 142.



95

Vai al 128.

96

"Niente argento!" grida, ed altri due lampi di fuoco ti colpiscono. Ti volti e corri goffamente via verso Nord, le sue saette di fuoco che esplodono tutt'attorno a te. Perdi 4 punti di Forza e 2 punti di Coraggio, e vai al 23.

97

Ti fermi ad un incrocio. Ora:

Andrai a Sud? Vai al 168

Continuerai ad Ovest? Vai al 119

98

Stai andando ad Est e ti fermi quando vedi che c'è un passaggio a Sud.

Proverai la strada a Sud? Vai all'87

Continuerai ad Est? Vai al 21

Tornerai ad Ovest? Vai al 138

99

Vai avanti, oltre un passaggio alla tua sinistra, e continui per un certo tempo. Il tunnel svolta a Nord, ed alla fine vedi una strada alla tua destra.

Andrai ad Est? Vai al 115

Continuerai a Nord? Vai al 137

100

Dopo un breve tempo, con tuo sollievo, il tunnel diventa più alto e più largo, e puoi camminare normalmente. Il tunnel finisce ad una solida porta di legno, su cui è affisso un pezzo di pergamena. Guardi la pergamena, e leggi,

"*A meno che la Pietra del Potere venga scagliata,*
Questa porta resterà per sempre ben serrata."

Se possiedi una Pietra del Potere, vai al 146.

Se non ce l'hai, nessuno dei tuoi sforzi di fare irruzione oltre la porta funzionerà. È fatta di solida quercia, bordata di ottone, e tu dovrai tornare indietro.

Vai al 176.

101

Ti fai strada con qualche difficoltà verso Nord. In alcune parti la miniera è parzialmente crollata, e ti costa 3 punti di Forza mentre ti fai strada a fatica. Ma alla fine devi arrenderti - la miniera è crollata completamente, e stai fronteggiando un muro di macerie. Dovrai tornare indietro all'ultimo incrocio.

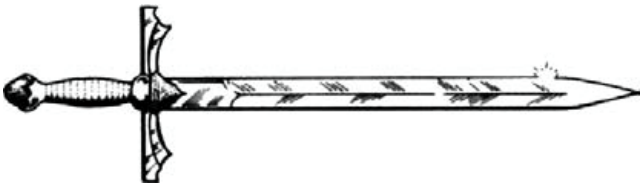
A quest'incrocio:

Andrai ad Ovest? Vai al 194

Continuerai a Sud? Vai al 125

102

Vai al 165.



103

Perquisisci il BRIMGETH. Sebbene la sua spada sia una bella arma, la trovi difficile da maneggiare, e conservi la tua. Tuttavia, trovi una piccola bottiglia nelle sue vesti.

Berrai il contenuto? Vai al 76

Lascerai perdere, ed andrai a Nord? Vai al 162

104

La strada Est presto gira a Nord, e dopo essere andato per una breve distanza a Nord, vedi che c'è una strada alla tua destra. Sbirci nel passaggio con la tua lanterna, e ti sembra familiare. Dopo aver camminato solo per un breve tratto verso Est, ti imbatti nei cadaveri dei NASNA, e ti affretti di nuovo ad Ovest. All'incrocio, ora andrai a:

Nord? Vai al 69

Sud? Vai al 121

105

Ti fai strada verso Est con una certa difficoltà, oltre le stalagmiti e sopra pile di detriti. Il passaggio è molto stretto, e mentre ci passi a stento, ti sembra che la roccia abbia una struttura cristallina.

Proprio mentre lo noti, la roccia stessa sembra muoversi. Guardi, ed una creatura si stacca dal muro di roccia ed inizia a muoversi verso di te. È un DULGETH, un essere umanoide con pelle dura quasi quanto la roccia. Puoi usare la Luce delle Tenebre qui se lo desideri - vai al 152. O puoi combattere il DULGETH - vai al 127.

106

Dopo essere andato solo per una breve distanza verso Sud, vedi che c'è un passaggio alla tua sinistra. Cammini con cautela lungo questo nuovo passaggio ad Est, solo per inciampare sopra i corpi dei NASNA. Velocemente, torni all'incrocio. Ora:

Continuerai a Sud? Vai al 121

Tornerai a Nord? Vai al 69

107

Continui ad Ovest, ma poi il passaggio gira a Nord. Segui la via a Nord, finché vedi che c'è un basso, stretto tunnel alla tua sinistra.

Proverai il tunnel ad Ovest? Vai al 100

Continuerai a Nord? Vai al 18

108

La porta si apre cigolando e l'attraversi. Si chiude subito dietro di te. Sei in un passaggio che va ad Est. Vai al **105**.

109

Tiri la leva con cautela - ed il muro di roccia scivola di lato. C'è uno scuro passaggio davanti a te, e mentre avanzi per investigare, la porta di roccia dietro di te scivola di nuovo a posto.

Continui verso Ovest, ma dopo solo una breve distanza il passaggio gira a Nord. Dopo essere andato cautamente a Nord per cento passi o giù di lì, il passaggio gira di nuovo ad Ovest. Continui, nella fredda, ostile oscurità, la tua lanterna che getta ombre inquietanti, finché la tua strada è sbarrata da una porta di legno.

Ti prepari a caricare la porta, ma poi indietreggi, quando senti un orribile urlo gutturale da dietro di essa. La porta è scaraventata via da una creatura dagli occhi selvaggi che cerca di agguantarti, urlando. Il suo braccio destro termina con un pugnale ricurvo, e mentre sfonda i resti della porta, ti avvicini in battaglia col KIFE

	Destrezza	*Forza*
KIFE	8	10

Se sconfiggi il KIFE, vai al **110**.

110

Perquisisci il KIFE morto. Il suo lungo pugnale ricurvo non sembra essere un'arma migliore della tua stessa spada, e così lo lasci perdere. Ma indossa una Spilla d'Argento, che hai la sensazione ti possa essere di qualche utilità, così la prendi e la metti nel tuo zaino prima di continuare ad Ovest. Vai al **58**.

111

Dopo pochi passi verso Nord, senti un rumore alla tua destra. Ti giri per vedere una donna che indossa un elmo alato e una fine armatura. Ha una spada alla sua cinta, e porta un'alabarda. Estrai la tua spada. "Sono Liamorra," dice, e mentre rimani fermo, i suoi occhi iniziano ad ipnotizzarti. Fa un'improvvisa mossa con l'alabarda e riprendi piena consapevolezza, e ti avvicini in battaglia.

	Destrezza	*Forza*
LIAMORRA	12	14

Dopo *due* round di combattimento, vai al **142**.

112

Sei andato solo per pochi passi verso Est, quando vedi muoversi pesantemente verso di te, e larga quasi quanto il tunnel, un'enorme creatura simile ad una scimmia, che porta una clava. È un GOLGOTH. Possiedi uno scudo magico? Se sì, vai al **13**. Altrimenti vai al **53**.

113

Afflitto, seppellisci Liamorra. Ancora più determinato adesso, ti affretti verso Sud; il passaggio gira ad Est piuttosto presto, finché la tua strada è sbarrata da una porta di legno bordata di ottone, inserita con borchie di ferro.

Ci sono due leve inserite nella porta, una a sinistra ed una a destra. Ci sono delle scritte sopra entrambe, e mentre guardi più da vicino, la tua attenzione è attirata dalla placca di ottone posta in cima alla porta. La placca reca le parole, "Tutto ciò che è scritto sopra le leve è falso". Sopra la leva sulla parte sinistra, leggi,

Questa è la Vera leva,
L'altra leva conduce al pericolo.

Sopra la leva sulla parte destra, leggi,

Questa non è la Vera leva.
L'altra leva ti farà uscire.

Tirerai:

La leva sul lato destro? Vai al **16**

La leva sul lato sinistro? Vai al **54**

114

Mentre esamini la porta, una piccola creatura simile ad un goblin sfreccia fuori da una minuscola apertura nel muro di roccia. Alzi la spada, ma si ritrae, ed esclama, "Aspetta! Sono il custode delle chiavi. Posso dirti come aprire la porta." Abbassi la tua spada, e lui continua, "La porta, come vedi, ha 39 buchi per la chiavi in essa, mentre io ho solo trenta chiavi." Estrae un grande portachiavi di ottone, con trenta chiavi su di esso. Sei confuso, ed il goblin ridacchia per questo. "Non temere," solo una chiave è necessaria per aprire la porta. Nessuna delle altre funzionerà."

Il goblin sghignazza di nuovo e ti dice: "Due volte il numero iscritto sulla chiave corretta, quando aggiunto alla metà del totale di chiavi che porto, è lo stesso del numero totale di serrature nella porta dietro di me. Quale chiave vorresti?"

Quando l'hai risolto, vai al paragrafo che ha lo stesso numero della chiave corretta.

115

Dopo esserti fatto strada con qualche difficoltà attraverso i lavori minerari, il passaggio diventa più ampio e più alto. Ma c'è qualcosa di sbagliato. Ti fermi per un momento, mentre le ombre dalla tua lanterna formano strane forme. Mentre guardi, le ombre si formano e si riformano finché c'è una qualche sorta di figura che ti fissa.

Indietreggi mentre le ombre finalmente si adattano nella forma di un mantello nero. Il mantello serpeggia nella semioscurità, muovendosi verso di te, ma non puoi vedere alcuna creatura all'interno delle nere pieghe.

Dall'oscurità del mantello, una mano scheletrica con artigli affilati come rasoi saetta fuori - fai un balzo indietro, e la mano sibila oltre la tua faccia. Occhi gialli ora brillano nell'oscurità del mantello, e c'è un trionfante urlo selvaggio, che echeggia nel tunnel. Puoi sentire il tuo stesso cuore battere all'impazzata, ma mantieni il terreno contro l'HOGROB. Se hai ancora la Luce delle Tenebre, e desideri usarla qui, vai al **153**. Altrimenti vai al **29**.

116

Il tunnel ad Est gira presto a Nord e, dopo poco tempo, ad Ovest. L'aria si fa oppressiva e minacciosa. Ti fermi - davanti a te, parte della miniera è crollata; ti arrampichi con grande attenzione sopra la pila di macerie, temendo una caduta di massi. Gli orli frastagliati di puntelli fracassati ti tagliano, e frammenti di roccia escoriano le tue mani e braccia.

Digrignando i denti, ti arrampichi sopra e attraverso il cumulo di massi caduti, e continui. Quasi subito, il tunnel gira a Nord, e hai proseguito solo per pochi centinaia di passi quanto senti un inquietante rumore rombante. Mentre rimani lì, un puntello va improvvisamente in frantumi, ed alzi il tuo scudo giusto in tempo per salvarti dalle ferite delle puntute schegge volanti. Ma le mura si stanno crepando, e realizzi che questa sezione della miniera sta per crollare anch'essa. Hai appreso il Segreto di Sansone? Se sì, vai al **169**. Altrimenti vai al **154**.

117

Continui verso Nord, e poi il tunnel gira piuttosto presto ad Est. Sei andato ad Est solo per una breve distanza quando vedi una porta alla tua destra.

Proverai ad aprirla? Vai al **151**

Continuerai ad Est? Vai all'**88**

118

Mentre continui a Nord, noti che si sta facendo più freddo. Il freddo peggiora costantemente, il tuo respiro che si condensa davanti alla tua faccia, e i muri di roccia su entrambi i lati sono coperti da un vivido splendore di ghiaccio. Perdi 3 punti di Forza mentre l'aria gelida ti priva della tua energia. Se sei ancora vivo, avanzi, e gradualmente la temperatura torna alla normalità.

Il tunnel gira ad Ovest, e senti un grido. La lanterna sembra non penetrare l'oscurità davanti a te, e mentre ti muovi cautamente avanti, un teschio luccicante si avventa su di te! Entro pochi secondi, il tunnel è pieno di teschi che si lamentano ed urlano, che scendono in picchiata e si avventano tutti su di te. Lancia 2 dadi. Se il totale è minore del tuo punteggio attuale di Coraggio, vai al **34**. Se il totale è uguale o maggiore, vai al **66**.

119

Continui ad Ovest senza incidenti per del tempo, e poi vedi che c'è un passaggio a Sud.

Continuerai ad Ovest? Vai al **92**

Proverai la strada a Sud? Vai al **5**

120

Continui ad Ovest ma dopo solo un po' di tempo, ti ritrovi all'arcata da cui sei entrato prima. Ora, devi o tornare ad Est - vai al **6**, o provare la strada a Nord - vai al **156**.

121

La tua lanterna getta ombre minacciose mentre continui cautamente. Ma non vedi nulla eccetto il tuo stesso alito, che si condensa nella fredda aria.

Il passaggio gira ad Ovest, e puoi sentire il suono di acqua corrente. Avanzi, ma presto vedi la fonte del rumore che hai sentito - c'è un torrente rabbioso davanti a te. Una cascata si getta da un'apertura nella roccia alla tua sinistra, e l'acqua si abbatte attraverso un fosso naturale immediatamente davanti a te, prima di svanire in una caverna alla tua destra.

Realizzi che dovrai attraversarlo a guado, e così tieni il tuo zaino alto sopra la testa e ti tuffi. L'acqua bianca e rabbiosa quasi ti trascina via, ma ti concentri sul raggiungere la riva opposta, ed alla fine ci riesci. È un compito estenuante, e ti costa 3 punti di Forza.

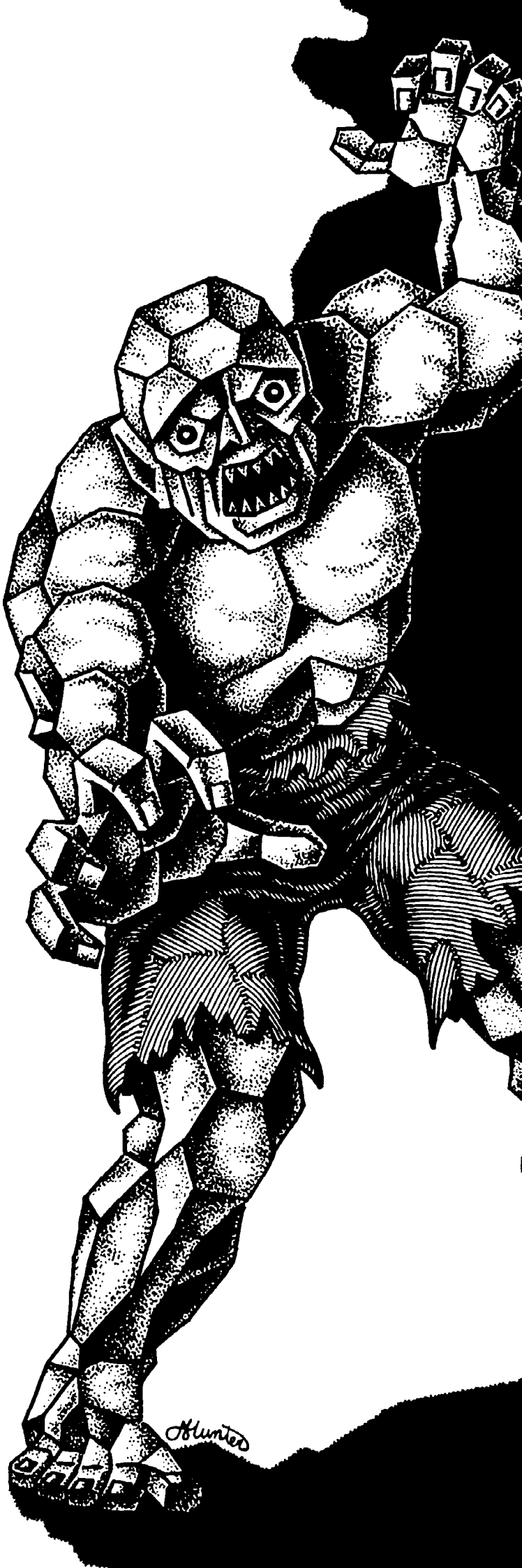
Quando sei pronto, continui ad Ovest - vai al **107**.

122

Il tuo scudo magico ti proteggerà in questa battaglia e perderai solo 1 punto di Forza per ogni colpo che lo SPARASPUTO mette a segno. I tuoi colpi causeranno 2 punti di Forza di danno allo SPARASPUTO come al solito.

	Destrezza	*Forza*
SPARASPUTO	11	10

Se vinci, vai al **28**.



123

La strada ad Ovest presto svolta a Sud e vai a Sud per una breve distanza finché vedi un tunnel alla tua destra. Ora:
Andrai ad Ovest? Vai al 7
Continuerai a Sud? Vai al 141

124

La strada ad Est finisce dopo una breve distanza, ad un incrocio Nord-Sud.
Andrai a:
Nord? Vai al 118
Sud? Vai al 195

125

Il tunnel va a Sud e poi volta rapidamente ad Ovest. Segui la strada ad Ovest per una breve distanza finché vedi che c'è un passaggio alla tua destra.
Proverai la strada a Nord? Vai al 143
Continuerai ad Ovest? Vai al 36
Tornerai ad Est? Vai al 180

126

Sei andato solo per un breve tratto verso Nord prima di vedere che c'è un nuovo passaggio alla tua destra.
Prenderai il passaggio ad Est? Vai al 45
Continuerai a Nord? Vai al 17
Tornerai a Sud? Vai al 145

127

Risolvi la tua battaglia:

	Destrezza	*Forza*
DULGETH	11	12

Se vinci, vai al 14.

128

Vi stringete la mano, e vi augurate l'un l'altra successo nel trovare tutti e tre i pezzi della lapide. Camminate insieme fino alla fine del passaggio, dove c'è un incrocio. Andrai ad:
Est? Vai al 56
Ovest? Vai al 68

129

Il tuo autocontrollo viene quasi meno all'ultimo secondo, e salti malamente. Ti schianti contro il lato opposto della fossa, le tue dita che cercano un appiglio. Riesci, dopo sommo sforzo, ad issarti su e fuori dal pozzo. Perdi 3 punti di Forza ed 1 punto di Coraggio, e vai al 79.

130

Il passaggio va ad Ovest, e poi volta a Sud. Termina ad un incrocio. Ora andrai ad:
Ovest? Vai al 99
Est? Vai al 172

131

Alzi il coperchio dello scrigno, e mentre lo fai, si libera una nuvola di polvere. Fai un balzo indietro, e guardi con meraviglia mentre la nuvola forma una figura spettrale. La figura serpeggia alla luce della tua lampada per pochi momenti, poi improvvisamente parla, in un fioco sussurro: "Ci sono due chiavi per la porta dentro questo baule - una di Rame e una di Bronzo," senti. La voce continua: "Sopra ogni chiave ci sono due frasi. Un paio di frasi sono entrambe vere, ma dell'altro paio, una sola è vera, l'altra è falsa. Devi capire quale delle due è la Vera chiave se desideri proseguire oltre."
Mentre guardi, la figura spettrale evapora, e ti avvicini lentamente allo scrigno. Dentro, vedi che ci sono davvero due chiavi, su un letto di velluto porpora - una di Bronzo sulla sinistra, e una di Rame sulla destra.
Sopra la chiave di Bronzo, leggi:
Questa è la Vera chiave.
Quella di Rame è la vera chiave.
Sopra la chiave di Rame è scritto.
Questa è la Vera chiave.
La chiave di Bronzo è la falsa chiave .
Sceglierai:
La chiave di Rame? Vai al 157
La chiave di Bronzo? Vai al 75

132

La porta si apre facilmente ed entri in una piccola stanza. Sul muro dalla parte opposta c'è una fila di scudi.
Ne proverai uno? Vai al 148
Te ne andrai e continuerai ad Ovest? Vai al 123

133

Il passaggio ad Ovest è freddo e stretto, e continui con cautela finché arrivi ad un incrocio. Davanti a te c'è quella che sembra essere un'altra porta di pietra: guardando più da vicino, vedi che c'è una maniglia in essa.
Tuttavia, il passaggio corre anche Nord e Sud, e devi decidere cosa fare.

Andrai a Nord? Vai al 126
Andrai a Sud? Vai al 70
Proverai la maniglia? Vai al 109
Tornerai di nuovo ad Est? Vai all'82

134

Vai ad Ovest, dovendo trattenere il respiro mentre il tuo passaggio solleva nuvole di polvere e vapori. Continui velocemente, finché ti trovi ad un incrocio. Il tunnel scorre Nord-Sud, e devi decidere quale devi scegliere. Ora andrai a:
Nord? Vai al 184
Sud? Vai all'85

135

Vai a Nord, scavalcando a fatica i lavori minerari in rovina, la tua spada sempre pronta, ma non vieni attaccato. Per un momento, ti senti completamente perduto ed indifeso, nel freddo e nell'oscurità. Ma poi ti fermi, metti via la spada e cerchi di pensare. Il tuo panico si placa.
Continui, e al prossimo incrocio, devi scegliere se andare ad Ovest o ad Est. Andrai ad:
Est? Vai al 191
Ovest? Vai al 149

136

Il tuo coraggio viene meno e ti volti rapidamente, cercando di correre via lungo il passaggio. Il movimento improvviso aumenta solo il tuo capogiro e, nella tua confusione, scivoli e cadi. Mentre scivoli giù per il passaggio in discesa, ti rendi conto che il terreno ti sta ingoiando! Con nessuno ad aiutarti, annegherai lentamente in questo lurido pozzo di fango. La tua missione è finita.

137

Dopo pochi passi, la tua strada è bloccata da un liscio muro di roccia. Cerchi leve o serrature, ma invano. Non hai altra scelta se non tornare indietro e provare la strada ad Est. Vai al 115.

138

Arrivi presto ad un altro incrocio. Andrai:
A Nord? Vai al 40
A Sud? Vai al 39
Di nuovo ad Est? Vai al 98

139

Cammini a Sud ed il tunnel gira quasi subito ad Ovest. Cammini ad Ovest per un po' di tempo, e poi segui il tunnel quando svolta a Nord. C'è un tunnel sulla tua sinistra.
Continuerai a Nord? Vai al 117
Proverai la strada ad Ovest? Vai al 7

140

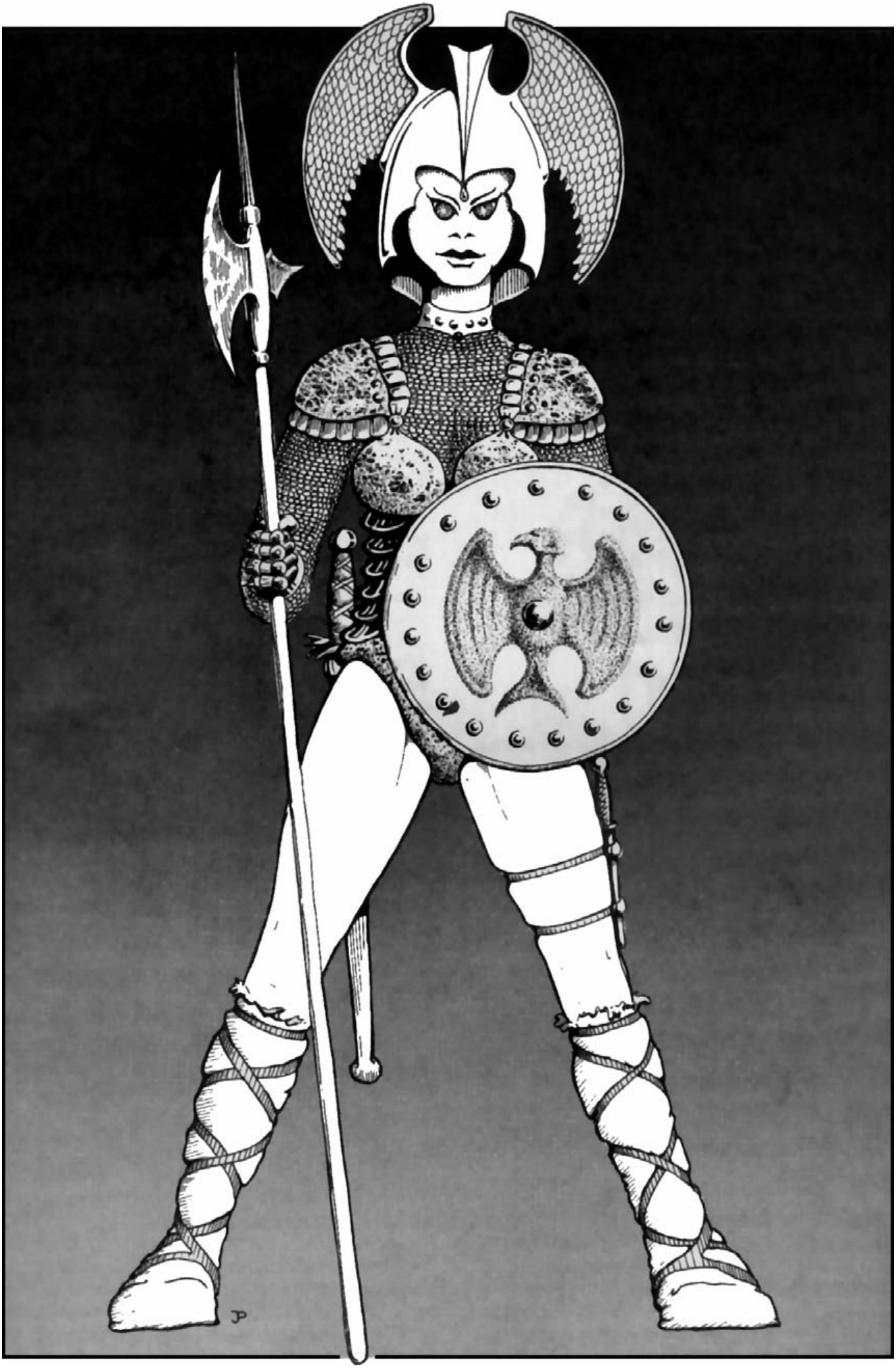
Mentre ti muovi velocemente oltre il LAPE morto, ne calano altri dal soffitto. Ti prepari per un altro combattimento, ma poi realizzi che gli altri stanno mangiando il corpo del primo! Disgustato, ti affretti verso Ovest, ed il passaggio presto gira a Sud. Segui la strada a Sud finché arrivi ad un incrocio.
Proverai la nuova strada ad Est? Vai all'89
Continuerai a Sud? Vai al 64

141

La strada a Sud gira ad Est, e cammini ad Est per una breve distanza, e poi segui il tunnel mentre svolta a Nord. Presto vedi che c'è una nuova via alla tua destra.
Proverai la strada ad Est? Vai al 112
Continuerai a Nord? Vai al 63

142

Fate un passo indietro entrambi, un poco senza fiato.
"Chi sei?" chiede Liamorra. "Se sei un Dagraig ti combatterò fino alla morte!"
Spieghi lo scopo della tua ricerca - recuperare i pezzi della lapide, e portare la lapide di nuovo completa a K'alkith. Sorride: "La mia missione è la stessa," ti dice, poi chiede, "Quanti pezzi hai trovato?"
Cosa puoi rispondere:
Uno? Vai al 128
Due? Vai al 27
Nessuno? Vai al 95



143

Stai andando a Nord con un muro fatto di pietre alla tua sinistra, ed arrivi ad un incrocio.

Continuerai a Nord? Vai al 186

Proverai la strada ad Est? Vai al 150

Tornerai a Sud? Vai al 2

144

Presto arrivi ad un altro incrocio. Ora andrai a:

Nord? Vai al 19

Sud? Vai al 183

145

Andando a Sud, presto noti che c'è ciò che sembra essere un'altra porta di pietra, alla tua destra. Dalla parte opposta, c'è un tunnel ad Est. Esamini la porta, e vedi che c'è una maniglia su di essa. Ora:

Continuerai a Sud? Vai al 70

Proverai la maniglia? Vai al 109

Prenderai il tunnel ad Est? Vai all'82

Andrai a Nord? Vai al 126

146

Tirando indietro il braccio, scagli la pietra con tutta la tua forza. C'è un accecante lampo di luce quando la pietra colpisce la porta, e fumo acre esce nel passaggio a grandi volute. Tossendo, allontani il fumo con le mani, e mentre gradualmente si pulisce, puoi giusto distinguere un debole lucore bluastro davanti a te.

Cammini con cautela attraverso i resti carbonizzati della porta, e dentro una stanza molto piccola. Sul pavimento, ai tuoi piedi, c'è un pezzo di marmo, ed è questo che sta emanando la debole luce blu.

Sei felice - hai trovato uno dei pezzi della lapide. Lo infili nel tuo zaino: è pesante, e ti costerà un punto di Forza portarlo con te. Esci velocemente dalla minuscola stanza, strisci fuori dal tunnel e torni all'incrocio. A Sud, puoi sentire il suono di acqua corrente, e vai a Nord. Questa volta, quando raggiungi la porta alla tua sinistra con una maniglia inserita in essa, decidi di provare a tirare la maniglia per vedere cosa succede - vai al 109.

147

Stai camminando verso Nord. I lavori della miniera sono in condizioni molto povere, e devi di nuovo farti strada a fatica sopra le rocce e sotto le stalattiti. Tuttavia, vedi che c'è un tunnel alla tua destra.

Prenderai la strada ad Est? Vai all'89

Continuerai a Nord? Vai al 62

148

Lo scudo è magico e ti darà protezione ulteriore in battaglia. Soddisfatto della tua scoperta, te ne vai e continui ad Ovest. Vai al 123.

149

Dopo breve tempo, il passaggio svolta a Sud, e ti fai strada con una certa difficoltà, finché vedi che c'è una strada ad Est.

Proverai la via ad Est? Vai all'83

Continuerai a Sud? Vai all'85

150

Molto presto arrivi ad un altro incrocio. Ora:

Prenderai la strada a Nord? Vai al 3

Continuerai ad Est? Vai al 22

Tornerai ad Ovest? Vai al 73

151

La porta si apre ed entri in una piccola stanza. Sul muro di fronte a te, c'è una fila di scudi.

Ne proverai uno? Vai al 50

Te ne andrai e continuerai ad Est? Vai all'88

152

Punti il dito verso il DULGETH, ed intoni le parole insegnate da Nytrak. Subito il DULGETH è completamente avvolto da una densa nube nera, e tu ti getti oltre esso, andando verso Est. Vai al 14.

153

Mentre l'HOGROB avanza verso di te, il suo mantello che si gonfia ed i suoi occhi che brillano di malvagità e potere, dici a voce alta le magiche parole che Nytrak ti ha mostrato, ancora a K'alkith. Subito una nube nera avvolge l'HOGROB, e tu ti affretti oltre - ma proprio mentre lo fai, uno dei suoi artigli taglia il tuo braccio, ed esso urla di furia e trionfo.

Sfrecci ad Est, le sue urla che scemano velocemente dietro di te, e ti fermi per esaminare la tua ferita. È un profondo squarcio nel braccio con cui reggi la spada, e ti costa 4 punti di Forza. Se sei ancora vivo, puoi guardarti in giro ulteriormente: c'è un'alcova nel muro alla tua sinistra, e la tua attenzione è attratta da un lucore proveniente da qualcosa che giace su uno scaffale in una nicchia. Mentre ti avvicini, vedi che il bagliore bluastro emana da un pezzo di marmo: hai trovato uno dei pezzi della lapide! Lo metti subito nel tuo zaino. Il suo peso significa che ti costerà 1 punto di Forza portarlo, ma ne vale davvero la pena, e continui ad Est.

Ti fermi sotto un'arcata ornata; incise sull'arcata ci sono le parole "Labirinto dei Perduti". Fai un profondo respiro e cammini sotto l'arcata. C'è un tunnel immediatamente alla tua sinistra, o puoi continuare ad Est.

Proverai la strada a Nord? Vai al 156

Andrai ad Est? Vai al 6

154

Puoi vedere i muri che cedono; pezzi di roccia si sgretolano dal soffitto. Le crepe nei muri si fanno più grandi, e tenti disperatamente di tenere i muri separati mentre minacciano di schiacciarti, usando tutta la tua forza e concentrazione. Ma nonostante i tuoi sforzi, c'è un improvviso crollo esplosivo, e sei sepolto vivo nelle Miniere di Malagus. La tua missione è finita.

155

Stai andando ad Ovest, con il muro realizzato con pietre alla tua destra. Molto presto raggiungi un altro incrocio. Ora:

Prenderai la strada a Nord? Vai al 35

Continuerai ad Ovest? Vai al 120

156

Dopo aver camminato per una breve distanza a Nord, arrivi ad un incrocio.

Continuerai a Nord? Vai al 40

Andrai ad Est? Vai al 98

157

Per fare un tentativo, provi la chiave. La porta di ferro scricchiola aprendosi, e l'attraversi. Il passaggio corre Nord, ma tu esamini attentamente i muri ad Est e a Sud per delle leve o passaggi nascosti. Il muro Est sembra essere di roccia naturale, ma il muro Meridionale è molto liscio, e così cerchi con attenzione delle serrature o maniglie. Tuttavia, non ne trovi nessuna, e così la tua unica scelta è andare a Nord. Vai al 188.

158

La strada ad Ovest finisce dopo una breve distanza, ad un incrocio Nord-Sud. Ora andrai a:

Nord? Vai al 9

Sud? Vai al 65

159

Continui ad Est senza incidenti per un po'. Poi noti che c'è un passaggio alla tua destra.

Proverai la nuova strada a Sud? Vai al 168

Continuerai ad Est? Vai al 175

160

Hai proseguito solo per una breve distanza prima di vedere una nuova strada a Sud.

Prenderai la strada a Sud? Vai al 161

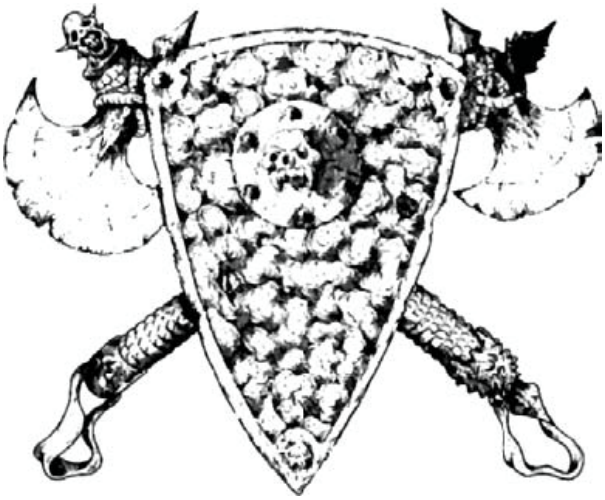
Continuerai ad Ovest? Vai al 149

161

Vai a Sud in sicurezza, ed arrivi ad un incrocio. Ora andrai ad:

Est? Vai all'84

Ovest? Vai al 134



162

Attraversi il ponte di pietra e continui a Nord. Quasi spezzi una corda collegata ad una trappola, ma la noti alla luce della tua torcia giusto in tempo per evitare di romperla. La scavalchi e poi ti fermi per un momento - dietro di te, puoi sentire rumori agitati, e distingui quella che sembra essere un'ombrosa figura che si muove. Temendo che il BRIMGETH possa avere poteri di rigenerazione, ti dirigi velocemente a Nord, ma presto noti un passaggio alla tua destra.

Proverai la strada ad Est? Vai all'83

Continuerai a Nord? Vai al 184

163

Dopo aver camminato per una breve distanza ad Est, ti fermi prima di un'arcata ornata. Incise in essa ci sono le parole, "Addio, Straniero." Tuttavia, c'è anche un tunnel a Nord.

Attraverserai l'arcata? Vai al 116

Tornerai ad Ovest? Vai al 72

Andrai a Nord? Vai al 48

164

La tua spada ed il tuo scudo pronti, ti avvicini all'arcata. Puoi vedere poco nell'oscurità oltre ad essa, ma il ringhio è ora diventato un feroce ruggito. Stai fronteggiando una bestia della taglia di una tigre, ma dall'aspetto di un lupo. Le sue zanne sono spaventose, i suoi artigli affilati come rasoi, e ti gira attorno cautamente, osservando la tua spada.

Non c'è altra parte dove andare, e realizzi che sei intrappolato con questa terribile creatura. Avanza con passo felpato, e poi indietreggia, pronta a balzare. Ti rendi conto che a meno che tu possa sferrare un colpo fortunato con la tua spada, ti ridurrà a brandelli. Mentre alzi lo scudo, ti tornano in mente le parola di Nytrak. Questo è il CROCOTTA. Estrai la corda dal tuo zaino. Mentre il CROCOTTA salta, la corda afferra le sue gambe, e si avvolge attorno alle sue fauci.

Esso cade in un ammasso ringhiante ai tuoi piedi, e stai per correre fuori di nuovo quando realizzi che ha un collare, che reca l'iscrizione: "Le Pietre del Potere". Le borchie nel collare sono di un insignificante grigio ardesia, ma consideri che possano essere di una certa utilità nella tua ricerca. Tieni giù la testa del CROCOTTA col tuo scudo, stacchi una borchia, e la metti in tasca. Velocemente, prendi la corda di Nytrak, e corri di nuovo fuori, a Nord. Di nuovo all'incrocio, ora andrai ad:

Est? Vai al 144

Ovest? Vai al 25

165

Mentre alzi il coperchio del baule, uno spruzzo di gas soffocante ti colpisce in pieno al volto, ed entro pochi secondi riempie la stanza. Indietreggi verso la porta, accecato e tossente. Perdi 4 punti di Forza. Se sei ancora vivo, ti fai strada di nuovo fuori dalla porta e nel passaggio, e riprendi fiato. Devi ora scegliere se andare ad Est o ad Ovest. Ora andrai ad:

Est? Vai al 77

Ovest? Vai al 155

166

Dopo aver camminato solo per una breve distanza ad Est, vedi che c'è un passaggio alla tua sinistra.

Proverai la nuova strada a Nord? Vai al 42

Continuerai ad Est? Vai al 172

167

Il tuo scudo magico ti proteggerà in questa battaglia e perderai solo 1 punto di Forza per ogni colpo che metterà a segno il LAPE. I tuoi colpi causeranno 2 punti di Forza di danno al LAPE come al solito.

	Destrezza	*Forza*
LAPE	9	10

Se vinci, vai al **52**.

168

La tua lanterna getta ombre in continuo movimento, minacciose, ma continui a Sud senza incidenti per una certa strada, fermandoti quando vedi che c'è un passaggio alla tua sinistra.

Prenderai la strada ad Est? Vai al **124**

Continuerai a Sud? Vai al **65**

169

Ti puntelli, una mano contro entrambi i muri, mentre minacciano di crollare su di te, e dici a voce alta le parole magiche. Ci vuole enorme forza e concentrazione, ma i muri tengono, e gradualmente l'aria diventa nuovamente calma. Prendi un profondo respiro prima di continuare con determinazione verso Nord. Vai al **181**.

170

Vai a Sud per una breve distanza prima di vedere che c'è un passaggio alla tua sinistra. Ora:

Prenderai la strada ad Est? Vai al **163**

Continuerai a Sud? Vai al **71**

Tornerai a Nord? Vai al **193**

171

Estrai i due pezzi della lapide dallo zaino e li unisci. Mentre cammini ad Est, verso la luce del giorno, il bagliore blu del marmo si intensifica, ma mentre lo guardi, si smaterializza lentamente.

Solo quando tutti e *tre* i pezzi della lapide saranno messi insieme resterà intera. Hai fallito nella tua missione - forse la prossima volta, avrai successo.

172

Vai ad Est per un po' di tempo, e ti fermi quando vedi che c'è una porta sulla tua destra. Il tunnel continua ad Est, ma c'è anche un passaggio direttamente di fronte alla porta, a Nord.

Continuerai ad Est? Vai al 30
Proverai la strada a Nord? Vai al 33
Investigherai la porta? Vai al 114

173

Ti rendi conto, mentre cammini cautamente lungo il passaggio, che il muro sulla tua sinistra è stato costruito a mano dalle pietre della miniera stessa. Continuando, presto vedi una porta alla tua sinistra, posta nel muro.

Cercherai di aprire la porta? Vai al 44
Continuerai ad Est? Vai al 77
Tornerai ad Ovest? Vai al 155

174

Continui, nonostante i teschi lamentosi ed urlanti tutt'attorno a te, ed alla fine svaniscono nell'oscurità dietro di te. Il passaggio gira a Sud, e lo segui per una certa distanza. Noti che si sta facendo più freddo, e mentre continui diventa ancora più freddo. Perdi 3 punti di Forza mentre l'aria gelida risucchia la tua energia. Se sei ancora vivo, continui a Sud finché vedi che c'è un passaggio alla tua destra. Ora:

Prenderai la nuova strada ad Ovest? Vai al 158
Continuerai a Sud? Vai al 195

175

Mentre vai ad Est, sei consapevole di alcune voci. Deboli dapprima, diventano gradualmente più forti - ridendo, urlando e lamentandosi. I tuoi passo esitano, e poi dall'oscurità un teschio luccicante vola verso di te! In pochi secondi il tunnel è pieno di teschi urlanti e lamentosi, che si avventano e si gettano contro di te. Lancia 2 dadi. Se il totale è minore del tuo punteggio di Coraggio, vai al 174. Se il totale è uguale o maggiore al tuo punteggio di Coraggio attuale, vai al 41.

176

Di nuovo fuori dal tunnel, puoi andare sia a Nord - vai al 18 - o a Sud - vai al 60.

177

Il passaggio ad Ovest gira molto presto a Nord, e lo segui per un lungo tempo. Sebbene ci siano strani rumori, e tu sia sospettoso di ogni ombra, non incontri pericoli. Alla fine, il passaggio gira ad Est, e solo dopo una breve distanza, la tua strada è sbarrata da una porta di ferro.

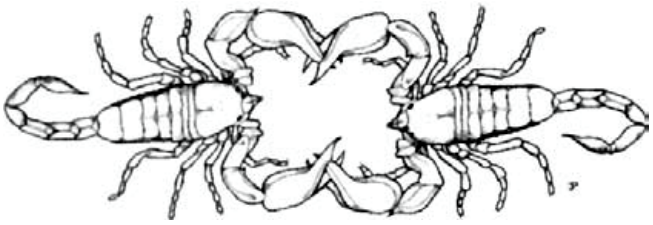
Metti via la tua spada e guardi attentamente la porta. C'è una serratura posta in essa - e poi noti, in una nicchia alla tua sinistra, un piccolo cofanetto di metallo.

Proverai ad aprire lo scrigno? Vai al 131
Proverai a caricare la porta? Vai al 24

178

Segui il passaggio Est con il muro costruito di pietre alla tua destra, finché il passaggio volta bruscamente a Sud. Vai a Sud per una breve distanza, ed arrivi ad un incrocio. Ora andrai ad:

Est? Vai al 150
Continuerai a Sud? Vai al 2
Di nuovo a Nord? Vai al 186



179

Il tunnel va ad Ovest per breve tempo, e poi volta bruscamente a Sud. Solo dopo una breve distanza, vedi che c'è un passaggio alla tua sinistra.

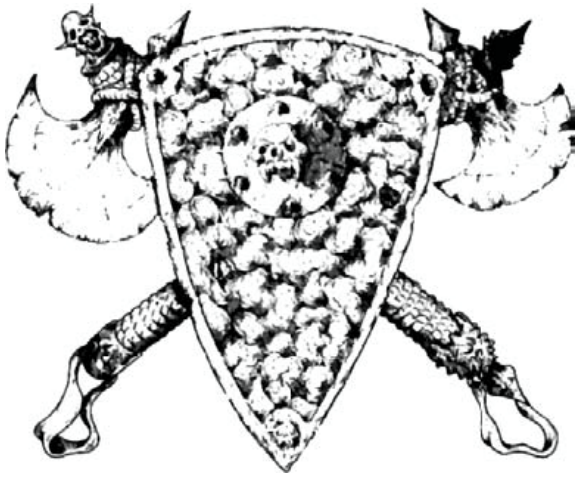
Continuerai a Sud? Vai al 39
Tornerai a Nord? Vai al 40
Proverai la strada ad Est? Vai al 98

180

Dirigendoti ad Est, presto trovi che il passaggio gira a Nord, e dopo una breve distanza vedi che c'è un tunnel alla tua sinistra.

Continuerai a Nord? Vai al **101**

Proverai la strada ad Ovest? Vai al **194**



181

Il passaggio presto finisce ad un incrocio, e puoi vedere molto poco in ogni direzione. Tuttavia, devi compiere una scelta. Andrai ad:

Est? Vai al **159**

Ovest? Vai al **92**

182

Esamini la porta per delle serrature, ma non riesci a vederne nessuna, e non sei in grado di trovare maniglie o leve. Fai due passi indietro, alzi il tuo scudo e carichi la porta. Si frantuma, e mentre cadi nella stanza un lampo di luce bianca esplode nel tuo volto, accecandoti per un istante. Perdi 3 punti di Forza mentre cadi all'indietro sul pavimento come un corpo morto.

La giovane donna che ti fronteggia ritrae la sua mano ed un altro lampo di luce esplode accanto a te. "Sono Quorost l'Immortale," dice digrignando i denti. "Mi hai portato dell'argento?"

Possiedi una Spilla d'Argento? Se sì, vai al **43**. Altrimenti vai al **96**.

183

Vai a Sud. Il passaggio è freddo ed umido, e anche la luce della tua stessa lanterna getta strane e spaventose ombre. Ma presto raggiungi un incrocio, e ora puoi sia:

Andare ad Ovest. Vai al **133**

Continuare a Sud. Vai al **106**

184

La strada a Nord gira ad Est dopo un breve tempo, e così continui per quella strada. Tuttavia, piuttosto presto, vedi che c'è una nuova strada a Sud.

Andrai a Sud? Vai al 161

Continuerai ad Est? Vai al 191

185

Apri lo scrigno. Iscritte all'interno del coperchio ci sono le parole:

"*Il Segreto di Sansone qui dentro custodito*
Trasmette il potere di un intero esercito."

Dentro il baule non c'è niente tranne un pezzo molto vecchio di pergamena, con strani caratteri su di esso.

Leggi-

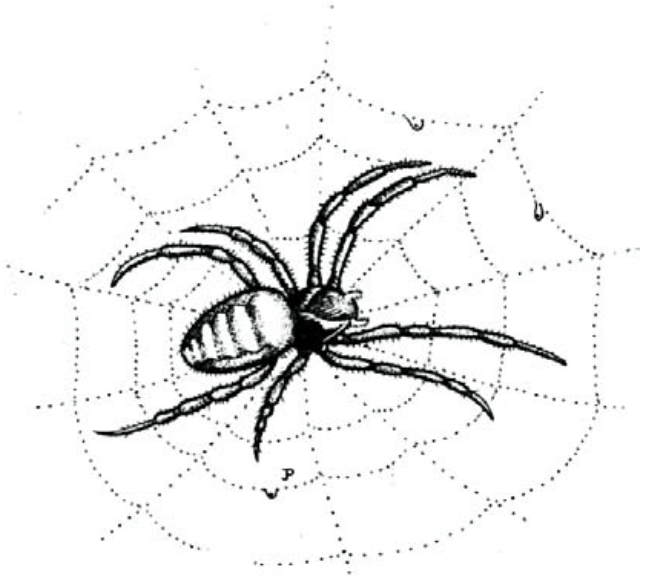
"Bri tereth atar beremith
Y toth valadar chaolith."

Memorizzi le parole. Questo Segreto di Sansone ti sarà di utilità nella tua ricerca. Te ne vai, attraverso la porta da cui sei prima entrato.

Ora andrai ad:

Est? Vai al 77

Ovest? Vai al 155



186

Il tunnel va a Nord, e poi svolta ad Ovest. Il muro di pietre è ora alla tua sinistra. Segui il tunnel finché arrivi ad un altro incrocio. Ora:

Andrai a Nord? Vai al 198

Continuerai ad Ovest? Vai al 91

Tornerai ad Est? Vai al 178

187

Molto presto arrivi ad un altro incrocio. Il muro davanti a te è fatto di pietra, e dei passaggi scorrono ad Est e ad Ovest sui due lati. Andrai ad:

Est? Vai al 178

Ovest? Vai al 91

188

C'è un ponte di pietra davanti a te. Inizi ad attraversarlo cautamente, quando un improvviso movimento alla tua destra attira la tua attenzione. Istintivamente, ti chini e ti giri, pronto per la battaglia, ma questo non è un avversario comune. Mentre assumi la tua posizione di battaglia, vedi che a fronteggiarti, impassibile, è un BRIMGETH.

I BRIMGETH sono famosi guerrieri, ed hai tempo di notare la luccicante spada ornata su cui si appoggia. Alza la sua spada in segno di saluto, e mentre ti fronteggia dall'altra parte del ponte, puoi vedere il suo raffinato scudo e la sua ascia da guerra. C'è un lampo di luce mentre la lama sibila verso di te, e pari il colpo col tuo stesso scudo appena in tempo. Sferri un affondo diretto con la tua spada, ma il BRIMGETH lo evita facilmente.

Hai un valido avversario, e questo sarà uno scontro impegnativo. Se desideri usare qui la Luce delle Tenebre, vai all'11. Altrimenti, ti avvicini per combattere.

	Destrezza	*Forza*
BRIMGETH	11	16

Se sopravvivi a questa terribile battaglia, vai al 103.

189

Continui la tua strada ad Est attraverso la miniera in rovina, e scopri che stai facendo buoni progressi. Ti fermi quando realizzi che c'è un tunnel alla tua destra. Cammini lungo di esso per qualche passo. C'è una strana sensazione nell'aria, e anche l'aria stessa ha un cattivo sapore. Se desideri prendere il tunnel Sud, vai al 5. Se preferiresti continuare ad Est, vai al 159.

190

La porta di roccia si apre scorrendo lentamente, producendo un aspro suono stridente, e tu l'attraversi entrando in un passaggio rivolto ad Ovest. Immediatamente, la porta si chiude di nuovo dietro di te. Non ci sono maniglie o leve da questo lato, così ora non puoi tornare indietro. Cammini cautamente ad Ovest, la tua lanterna che getta strane ombre, poi ti fermi quando senti uno strano rumore picchiettante davanti a te.

Nella fioca luce della lampada emerge una strana figura. È solo la metà di un uomo, avendo metà faccia, metà corpo, una sola gamba ed un solo braccio. È un NASNA, e porta nella sua unica mano un pugnale dall'aspetto minaccioso. Si muove con grande abilità sulla sua singola gamba, e tu estrai la tua spada. Mentre lo fai, appare un secondo NASNA. Il primo NASNA era la parte sinistra di un uomo, ed ora è accompagnato da un lato destro. Il secondo NASNA sta portando un potente gancio per la carne, lungo circa un piede. Si avvicinano su entrambi i lati e la tua battaglia inizia. Combatti i due NASNA come una sola creatura

	Destrezza	*Forza*
NASNA	10	8

Se li sconfiggi, vai al **57**.

191

Continuando, vedi un'altra strada a Sud. Ma puoi ancora continuare verso Est.

Proverai la strada a Sud? Vai all'**86**

Continuerai ad Est? Vai al **189**

192

Mentre continui a Nord, trovi che il pavimento del passaggio diventa scivoloso ed infido. Sebbene provi a procedere cautamente, perdi l'appiglio e scivoli. Mentre lotti per rimetterti in piedi ti senti diventare confuso. Provi a prendere qualche boccata profonda, ma senza risultato - l'aria è stantia e cattiva. Lancia 2 dadi. Se il totale è minore del tuo punteggio attuale di Coraggio, vai al **20**. Se il totale è maggiore o uguale al tuo punteggio attuale di Coraggio, vai al **136**.

193

Al prossimo incrocio, andrai ad:

Est? Vai al **197**

Ovest? Vai al **37**

194

Al prossimo incrocio:

Proverai la nuova strada a Nord? Vai al **3**

Continuerai ad Ovest? Vai al **73**

195

Segui il passaggio a Sud per un altro po' di strada. Il passaggio alla fine gira ad Ovest e continui finché raggiungi un incrocio, con un passaggio che si diparte verso Nord. Tuttavia, noti una grande porta di legno alla tua sinistra. Studiandola in modo più attento, scopri che ci sono tre fila di tredici serrature nella porta. Ora:

Investigherai ulteriormente la porta? Vai al **114**

Continuerai ad Ovest? Vai al **196**

Prenderai il passaggio a Nord? Vai al **33**

196

Segui il passaggio cautamente per un po' di tempo finché vedi un passaggio verso Nord.

Prenderai il nuovo passaggio a Nord? Vai al 42

Continuerai ad Ovest? Vai al 99

197

Il tunnel continua ad Est, poi gira bruscamente a Sud. Segui la strada a Sud solo per una breve distanza prima di raggiungere un incrocio. Alla tua sinistra c'è un'arcata, iscritta con le parole: "Addio, Straniero", e alla tua destra c'è un passaggio ad Ovest.

Andrai ad Est, sotto l'arcata? Vai al 116

Andrai ad Ovest? Vai al 72

198

Ti trovi molto presto di fronte ad un muro di roccia. Ci sono passaggi a sinistra e a destra, o potresti tornare indietro a Sud e provare un’altra strada.

Andrai ad Est? Vai al 4

Andrai ad Ovest? Vai al 179

Tornerai a Sud? Vai al 187

199

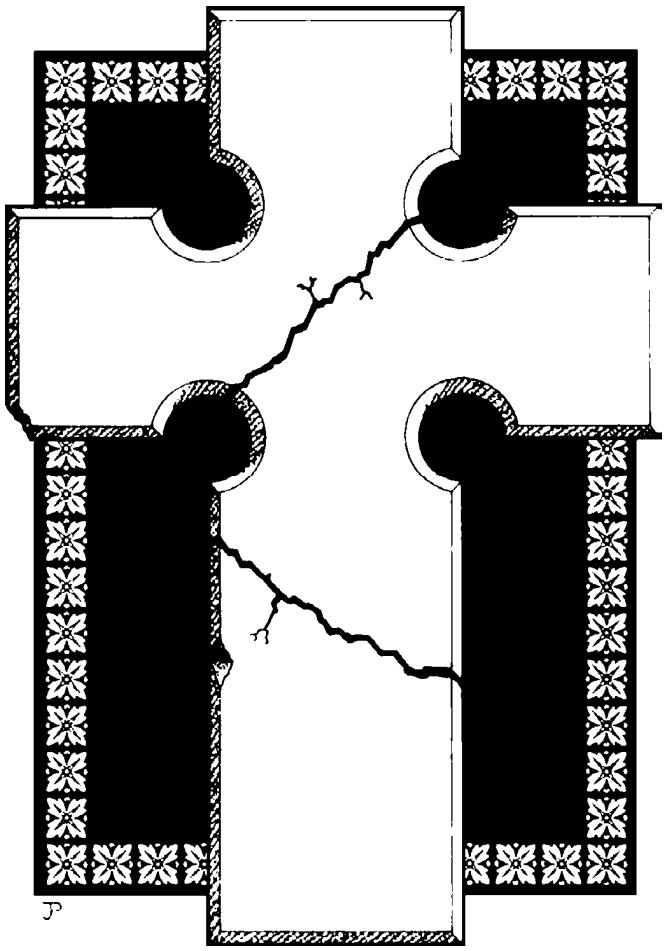
Nytrak ti apre la porta, e prende la lapide.

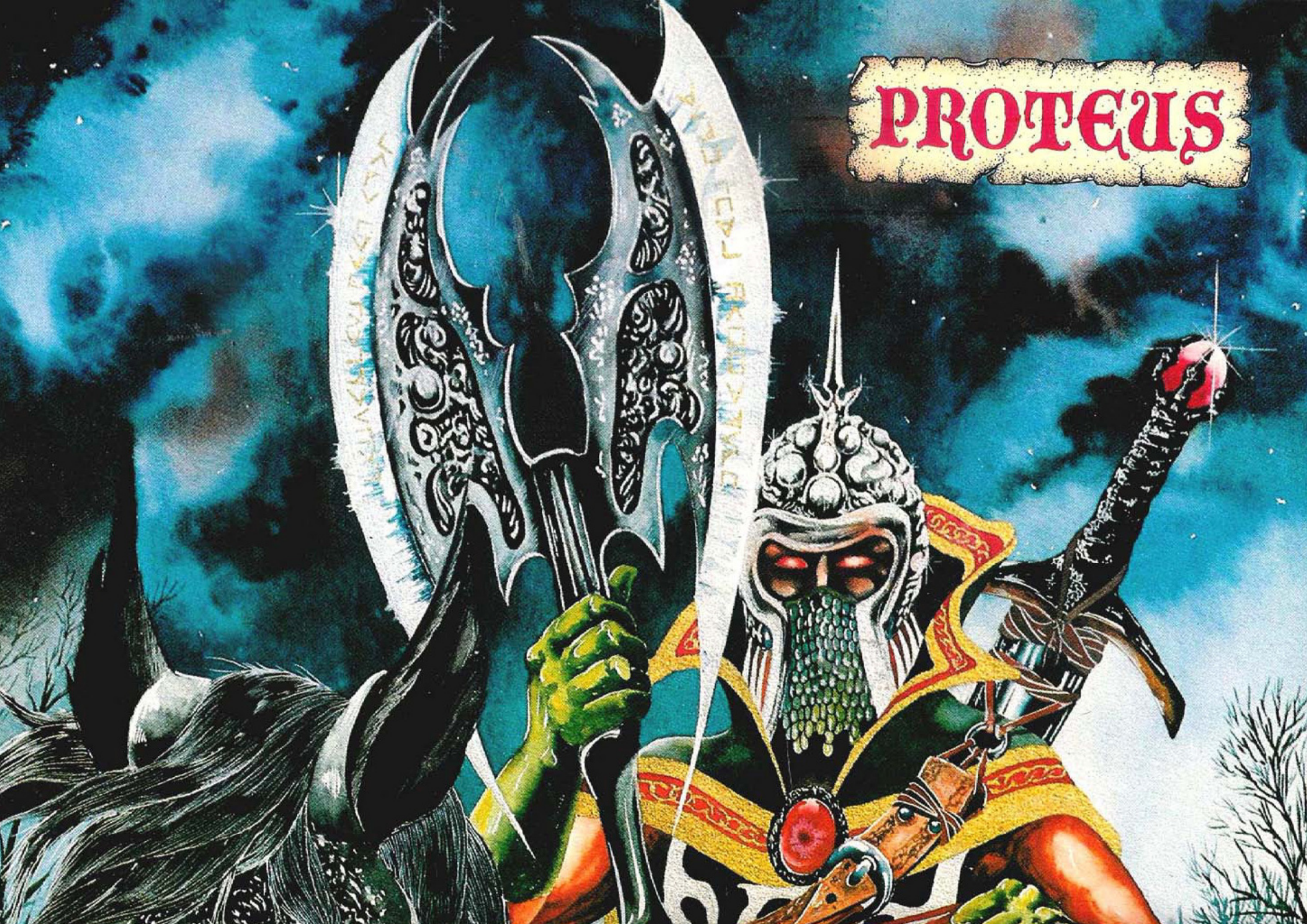
"Non possiamo ringraziarti a sufficienza, Straniero," dice. "Sei il primo a sopravvivere ai pericoli delle Miniere di Malagus. Rimetterò la lapide sulla tomba di Kaokah, ed il nostro villaggio non vivrà più nella paura dei Dagraig.”

Ti porge una pesante borsa di cuoio. "Ci sono un centinaio di monete d'oro, lì dentro,” ti dice. "È una piccola ricompensa per una grande impresa. E sei il benvenuto per restare nel nostro villaggio fin quando lo vorrai". Vai al 200.

200

Ringrazi Nytrak per l'oro, e ti fai di nuovo strada fino alla taverna, sorridendo a te stesso nonostante le tue ferite e la stanchezza. Decidi che ordinerai il piatto migliore che il locandiere possa permettersi, e resterai, per un po' di tempo almeno - finché partirai per una nuova missione.




PROTEUS

librogame'sLAND

Proteus era un antico Dio Greco che era in grado di mutare la propria forma per evitare di predire il futuro; allo stesso modo, si può star certi che le nostre possibilità di avventura siano infinite.

In questo libro il protagonista sei tu.
Dopo venti giorni e venti notti di cammino, giungi stremato nello sperduto villaggio di K'alkith. Qui vieni a conoscenza del fatto che gli abitanti del villaggio vivono sotto una minaccia costante: la magica lapide del Gran Mago Kaokah, antico protettore del villaggio, è stata rubata dai malvagi Dagraig, spezzata in tre parti, e nascosta nelle profondità delle Miniere di Malagus. Solo quando essa sarà di nuovo integra, il villaggio sarà al sicuro dai predoni che lo minacciano. Già altri coraggiosi si sono avventurati nelle infide Miniere per recuperare la lapide, ma nessuno di essi ha fatto ritorno. Ti offri subito volontario per tentare l'impresa: sarai tu colui che sarà in grado di superare indenne i pericoli delle Miniere di Malagus?

In questo libro il protagonista sei tu.
Affronta Proteus, affronta i mille volti dell'avventura!

http://www.librogame.net

3

magazine game